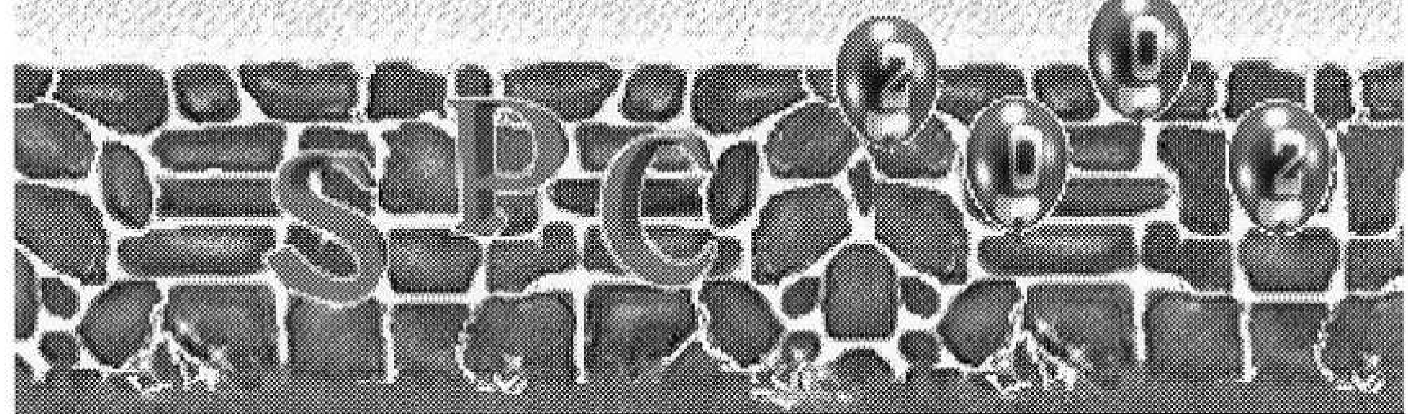




V.i.S.d.P.: Wolfgang Haller, Tel. 0221/680 33 10
Dabringhauser Strasse 141, 51069 Köln
E-mail: womoteam@t-online.de **GEÄNDERT**
Kölner Bank, **BLZ 371 600 87**, Kto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 151/152

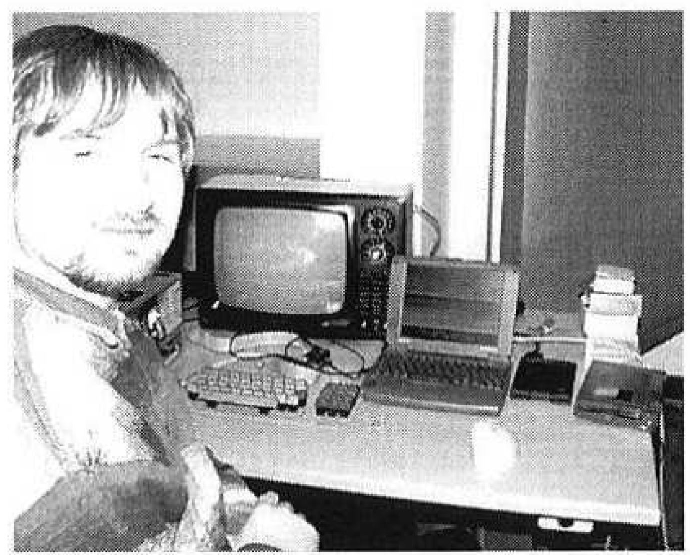
Juli/August 2002

Ja also...

äh,..................! Nun ja..............., aber.....!
Was nun? Auf jeden Fall.......

...tut es manchmal gut, wenn man (in diesem Falle ich) auf Umwegen erfährt, dass das Info doch noch gelesen oder zumindest angeschaut wird.
Normalerweise erhalte ich ja so gut wie überhaupt keine Rückmeldungen zum Info oder dessen Inhalt mehr. Ja, die Spectrum- und SAM-Gemeinschaft hat sich, bis auf wenige und deswegen sehr löbliche Ausnahmen, schwere Zurückhaltung auferlegt. Somit bin ich bisher selbst mein größter Kritiker. Und ich hatte Grund zur (Eigen-) Kritik.
Die ersten Ausgaben dieses Jahres hatte ich noch mit meinem alten Brother-Drucker ausgedruckt, aber es gab Probleme. Streifen zogen sich durch Bilder und Abbildungen, etwas, was ich nicht unbedingt akzeptieren mag. Aber ein neuer Drucker kostet Geld, und davon habe ich nunmal nicht die Welt.
Dennoch habe ich mir einen neuen geleistet, den größeren Bruder meines alten Brother. Und siehe da, die Ausdruckqualität war optimal, die Bilder mit 600 dpi gestochen scharf. „Herz was willst Du mehr?" hatte ich mich gefragt, den besten Karton genommen um in Superqualität meine Vorlagen zum Kopieren abzuliefern.
Tja, das Ergebnis meiner Bemühungen hat einige von euch veranlaßt, mich zu fragen, warum denn die Bilder so schlecht geworden sind. Und die Antwort ist ganz einfach: Der Karton war für den Kopierer zu dick, also mußte erst eine Kopie auf normalem Papier für die weiteren Kopien erstellt werden. Und der feine Raster der Bilder war für den Kopierer nicht kontrastreich genug, also hat er sie so gut er konnte, wiedergegeben. Wenn der Copyshop um die Ecke gewesen wäre, ich hätte neue Ausdrucke gemacht.
Immerhin, es wurde bemerkt, was ich wiederum bemerkenswert fand. Und als Fazit werde ich mir merken: Optimum ist nicht immer Optimum. Diese Ausgabe wird hoffentlich wieder in gewohnter Qualität erscheinen.

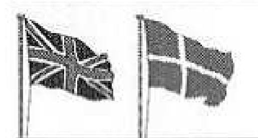
Zwei Dinge liegen mir noch am Herzen. In Ausgabe 190 der SucSession las ich, das LCD von einem schweren Augenleiden befallen wurde und somit sein Diskmagazin Scene auf längere Zeit nicht mehr machen kann. Das wird ihn sicherlich hart getroffen haben, ich stelle mir sowas mal in meinem Fall vor. Deshalb von hier - und ich denke, das kann ich im Namen aller SPC Mitglieder machen - einen herzlichen Gruss an Leszek und die besten Wünsche zur Genesung. Das Scenemagazin wird aber weiterhin erscheinen, denn Mirko Seidel hat sich bereit erklärt, dies vorübergehend zu übernehmen.



Good luck Leszek!!!

Das zweite ist ein frommer Wunsch: Am 14. und 15. September gibt es wieder ein Treffen in Wittenberg. Laut Norbert Opitz, mit dem ich telefoniert hatte, gibt es kein Hochwasserproblem in dem Teil der Stadt, wo diese Veranstaltung stattfindet. Es wäre schön, wenn diesmal vielleicht einige, die in der näheren Umgebung wohnen, sich einen Ruck geben, und einmal dort vorbeischauen. Wäre doch schön, wenn man sich einmal näher kennenlernen könnte.

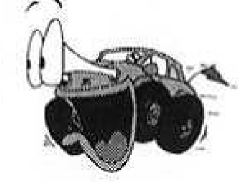
Und nun wieder viel Spass an diesem Info.



SPC AKTUELL




Termine 2002



September 2002
It's time for the ***2002 1K game compo****.* Think you can write a fully playable game in under 1024 bytes of code? There's only one way to find out! The 2002 MiniGame 8-bit coding competition is now officially open, and ready for your entries. For those of you who didn't participate last year, the aim is to write a game in 1024 bytes of code, for one of the classic 8-bit home computers. *The deadline this year is 16th of September, 12.00 GMT.* More info under: ***http://www.ffd2.com/minigame/***

14./15. September 2002
Spectrology-Treffen in Wittenberg. Anmeldungen weiterhin bei: Norbert Opitz, Joh.-Friedrich-Böttger-Str. 7, 06886 Wittenberg
Email: NorbertOpitz.Wittenberg@t-online.de

21. September 2002, 10-16 Uhr
Sinclair/SAM-Treffen in Bunnik (Holland).

5. Oktober 2002
Klubtreffen der JOYCE-User-AG im Hotel Sängerhof in Ittenbach bei Königswinter.

11. -13. Oktober 2002
Spectrumania 2002 des SUC im Jugendgästehaus Stuttgart, Richard-Wagner-Str. 2, 70174 Stuttgart.

16. Oktober -18. Oktober 2002
Multiplatform Party called **"Syndeecate"**.
Party place: Czech Republic, Roznov pod Radhostem, 1.hostinsky pivovar
Entrance fee: not known. Main Computer Platforms : PC, Amiga, ZX Spectrum. Sleeping: your own sleeping-bag on the party place. How to eat: restaurant/pub is integrated! :-)
Questions? Write to "tdm@quick.cz"

Teilt mir bitte weiterhin alle euch bekannten und interessanten Termine mit.

SCART-Anschluss für Spectrum +2A /+3

Via Email erreichte mich diese Nachricht von Alan Cox, basierend offensichtlich auf einer ähnlichen Veröffentlichung in der SucSession über eine Scartverbindung, die nicht an Fernsehern mit Scarteingang funktionierte. Alan Cox bietet nun seine Lösung an, die auf dem Peritelstandard basiert und gleichzeitig für die Spectrum +2A und +3 gültig ist. Probiert hat er seine Lösung übrigens an einem älteren und einem neueren Fernsehgerät.

Hier das email im Original:

„I used screened multi-core cable - I am not sure that the screening is necessary, but it will not do any harm.

Connect SCART pins 4,5,9,13,17 and 18 together and then to RGB pin 2

Connect SCART pins 7, 11 and 15 to RGB pins 8, 6 and 7 respectively via 68R resistors
Connect SCART pins 2 and 6 together and then to RGB pin 3

Connect SCART pin 8 to RGB pin 5

Connect SCART pin 16 to RGB pin 1 via a 68R resistor

Connect SCART pin 20 to RGB pin 4 via a 68R resistor"

Regards

Alan Cox
alancox@ostrey.freeserve.co.uk

Zum allgemeinen Verständnis: *Multi-core-cable* = mehrfach abgeschirmtes Kernkabel (muss offensichtlich nicht unbedingt sein, schadet aber nicht), *Connect* = verbinden, *Resistor* = Widerstand *(Wo)*

Das ZX<->PC Interface

September 2001:

Ich habe mit Wolfgang Haller die Idee über ein neues Interface, mit dem man gleich auf (Hard-)Disk speichern könnte, überlegt.

Oktober 2001:

Ich habe angefangen dieses Gerät zu bauen. Als Beispiel diente ein ganz einfaches IO-Interface, welches schon mehrere Male in verschiedenen Zeitschriften beschrieben wurde. Dieses IO-Interface kann ein Byte lesen und senden. Mit Lesen und Senden wird das Resultat aber nur handmäßig ausgegeben. Beim Schreiben werden also 8 LED's den Wert des gesendeten Byte zeigen. Beim Lesen setzt man 8 Schalter, damit der Wert gelesen wird.
Wenn mann aber die Ein- und Ausgänge zum PC durchführt, kann man dem PC den Wert mit einem Programm speichern oder senden.

November 2001:

Das Interface funktioniert. Der Software läuft aber nicht einwandfrei. Weil ein (alter) PC mit dem Printerport 8 Bits senden kann, will ich auch 8 Bits gleichzeitig lesen. Leider fehlt etwas und so stürzt der Speccie manchmal ab. Senden kann mein PC nur mit 5 Bits (nur 5 Eingänge), da mein PC-Port nicht bi-directional ist. Am Ende der HCC-Tage habe ich mit anderen überlegt und ich schreibe die Software nur für 4 Bits und 1 Controlbit (sogar beim Senden und Lesen).

Januar 2002:

4 Bits senden und lesen läuft einwandfrei! Nur gefällt mir die Geschwindigkeit des Lesens und Schreibens von/auf Disk nicht.
Erste Lösung: Ein ganzes Programm erst in den Speicher lesen und dann senden. Leider ergibt diese Lösung kein guter Erfolg.
Die Entwicklung stagniert...

Februar 2002:

In Turbo Pascal habe ich eine neue Lese/Schreiberoutine entdeckt, mit der Lesen und Schreiben viel schneller geht. Es wird eine gute Geschwindigkeit erreicht. Beim HCC-Treffen kommt die Idee, ein EPROM zu bauen, da die Software zum Laden/Schreiben von Harddisk geändert werden sollte. Mit einem Eprom könnten normale Tape LOAD- und SAVE-Routinen benutzt werden. Alle Tape-programme können dann von Harddisk laden. Im Internet habe ich einen Epromleser gefunden.

April 2002:

Das Interface wird in Urmond demonstriert, die Idee vom Eprom auch mit Roelof Koning besprochen. Er gibt noch einige Tips.
Die Frage von Heinz Schober über Lesen/Schreiben von jedem Laufwerk beantworte ich über Wo. Ich zeige ihm, wie das PC-Programm Informationen vom Spectrum bekommt und damit jeden Path (z.B.

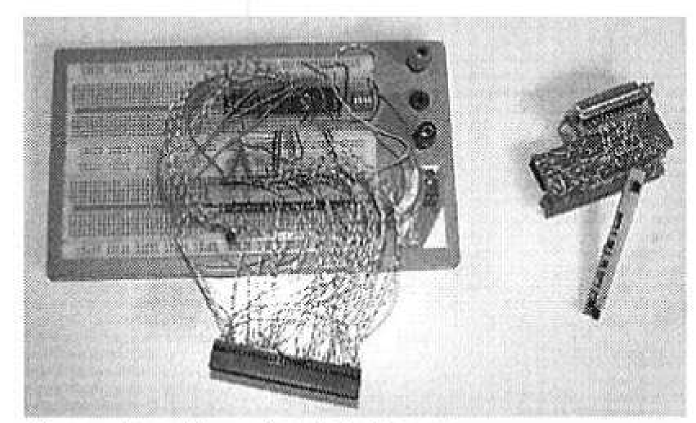
C:\SPECTRUM\PROGRAMME\SPIEL1.TAP)

erreichen kann. Da jeder Path eingegeben werden kann, kann auch jedes Gerät (Device) erreicht werden (A: für Diskette, C: für Harddisk oder E: für CD-ROM).
Wenn das Eprom benutzt wird, kann ich auch sofort die Idee des neuen ZX81-Emulators mit ins ROM aufnehmen, damit auch ein 8K ZX81-Emulator mit voller Geschwindigkeit emuliert werden kann (RST 0). Der Spectrum wird, wenn man das Eprom nicht angeschaltet hat, mit RST 0 normal funktionieren und beim Einschalten kann nicht nur von Disk gelesen werden, sondern auch als ZX81 nach Laden des Emulators benutzt werden (ist aber noch nicht fertig).
Mit 16K RAM auf ROM-Adresse kann aber der 16K ZX81 emuliert worden.

Mai 2002:

Ich habe zu Hause noch einige Eproms aus einem alten PC. Diese sollten aber gelöscht

und neu programiert worden. Zum ersten also in den Besitz eines Eprom-Löschgerätes kommen. Neu kostet das Gerät ab 70 Euro!! (oops!, wie viel darf mein Gerät kosten, wenn ein Anderer das kaufen willen?)
Im Internet habe ich mal eine holländische Kauf/Verkaufseite angeschaut. Dort gibt es gar keine gebrauchten Eprom-Löschgeräte zum Verkauf.
Ebay.de angeschaltet. Beim Versand sollte Wo als Empfangsadresse fungieren (weiß er aber noch nicht ;-)).
Zum ersten Mal ein Gebot gemacht. Versand ist nur innerhalb Deutschland. Sollte aber kein Problem sein (oder Wo??). Am nächsten Tag bekomme ich ein Email vom Verkäufer. Er schreibt, daß Versand nur innerhalb Deutschland geht. Weil ich 'neu' bei Ebay bin, darf ich mein Gebot zurücknehmen. Ich antworte, daß Versand kein Problem ist und halte mein Gebot. Einige Tage später expiriert die Auktion. Einige Minuten vor Ende werde ich überboten. Ich mache gleich wieder ein neues Gebot. Es ist wieder meiner. Bis zum Ende werde ich noch 3 Mal überboten. Am Ende der Auktion habe weder ich, noch derjenige, der mich immer überboten hat, das Löschgerät. Ein Dritter hat uns beide 1 Sekunde vor Ende überboten.
Einige Tage später expiriert ein weiteres Gerät. Wieder habe ich ein Gebot gemacht. Nur noch 10 Sekunden, und bin ich der Käufer. Ich erneuere das Bild. 5 Sekunden - noch immer. Nochmals erneuere ich das Bild. Noch 2 Sekunden, und ich bin immer noch der Käufer. Zum letzten Mal erneuere ich das Bild. Die Auktion ist beendet und der Käufer ist.... jemand anderes!! 1 Sekunde vor Ende wurde ich wieder überboten.
Das nächste Gerät expiriert einige Tage später. Ich mache wieder ein Gebot, und habe ein maximales Gebot von 35,02 Euro eingegeben. Jetzt ist der Preis 22 Euro. Ich habe 35,02 eingegeben weil ich denke das 35 Euro von anderen als maximales Gebot abgegeben wird, und dann bin ich mit 35,02 Käufer. 3 Tage später verfolge ich das Expireren des Geräts. Die Preis steigt zum Ende. Mein maximales Gebot wird aber noch nicht erreicht und automatisch überbiete ich jeden, der weniger als 35 Euro bietet. Am Ende gehört das Gerät mir. Bei der Bietungsübersicht sehe ich, das vor 1 Sekunde noch jemand ein Gebot von 35 Euro abgegeben hat. Mit 35,02 kommt es aber mir zu :-)
Mit dem Verkaufer den Versand zu Wo überlegt. Mit Wo die Zahlung und Lieferung überlegt. In 2 Wochen treffen wir uns in Bunnik. Er könnte das Gerät mitnehmen.


Versuchsaufbau des Interfaces

Juni 2002:

In Bunnik treffe ich Wo. Leider habe ich wenig Zeit und bin schnell wieder unterwegs. Zu Hause habe ich einen Eprom-Leser, wie im Internet beschrieben war, gebaut. Zum Testen habe ich ein Programm geschrieben, welches das Eprom auslesen wird, leider liest das Programm immer andere Werte.
Über Email an Roelof Koning um eine Lösung angefragt. Er schickt mir Alternativen.

Juli 2002:

Versucht die Alternativen von Roelof zu bauen. Der Epromleser wird etwas besser, aber noch nicht alle Probleme sind beseitigt. Ich sollte Roelof wieder mailen. Softwaremäßig schalten funktioniert nicht. Deshalb brauche ich noch einen Schalter. Die Kosten des Interfaces gezahlt. Weil es auch ein Hobby ist, werden nur die Materialen gerechnet. Das Interface wird 19,00 Euro kosten, da die Kosten des Löschgeräts die meisten sind.

Materialien:

Spectrum-connector : umsonst !!!!

Printplatte:	euro	2,50 (neu)
25 Pin connector:	euro	1,50 (neu)
Schalter/LED:	euro	2,00 (neu)
Draht:	euro	1,00 (neu)
5 x IC's:	euro	3,50 (gebraucht und neu)
Eprom:	euro	8,50 (gebraucht, aber gelöscht und neu programmiert)
	----------------	
	euro	19,00

Dabei braucht man ein Kabel zwischen PC und Spectrum. Dieses kann man in jedem PC-Laden bekommen.

Der Spectrum-Connector ist nicht mehr im Verkauf. Glücklicherweise gibt es alte PC's. Die Einsteckmodule für z.B. Bildschirmkarte kann man umbauen und für den Spectrum benutzen. Aus 1 PC habe ich 4 Connectoren ausgebaut, diese sind also UMSONST!!!!!

Das Interface kann in ein Gehäuse eingebaut werden. Dieses Gehäuse ist möglich, kostet aber noch ca. 5 Euro extra.

Die Spectrum-Software wird ins ROM eingebaut. Wenn mann von Tape laden kann, kann man dieses Gerät auch benutzen. Man bekommt aber auch noch Info, wie man den PC benutzt. Zum PC bekommt man ein Programm als .EXE und als Source-Code in Turbo Pascal. Wer also ein bißchen programmieren kann, könnte das Program nach eigenen Ideen mit neuen Befehlen erweiteren. Nur das PC-Teil darf man dann programmieren, weil der Spectrum so programmiert wird, das man auch andere Befehle zum PC senden kann, welche noch nicht vom PC unterstützt werden. Jetzt werden schon folgende Befehle unterstützt :

PRINT USR anfang;X; = Ende PC-program
PRINT USR anfang;O;"SPIEL1.TAP"; = öffnen TAP-file
PRINT USR anfang;D;"CLS"; = DOS-command und Befehle

Eigene Befehle könnten sein :

PRINT USR anfang;E;"JJJ";
E = eigener Auftrag-anruf, String = Auftrag (was JJJ macht, könnte alles sein)

Das PC-Programm sollte zusammen mit anderen PC-Programmen einwandfrei unter Windows funktionieren, weil das Programm auf den Spectrum wartet. Gleichzeitig könnten also andere Programmen laufen. Dieses habe ich aber noch nicht versucht.

Leider muß ich erst noch die Epromprobleme lösen. Dabei darf ich noch ein Epromprogramm entwickeln, was aber keinProblem sollte sein (hoffentlich).
Wenn das Gerät fertig ist hört ihr von mir.

Johan "Dr Beep" Koelman.
koelman28@zonnet.nl

ZX+3e: New interface idea

Hi!

After reading about zxplus3e, I've got idea for new interface.

Hardware requirements:

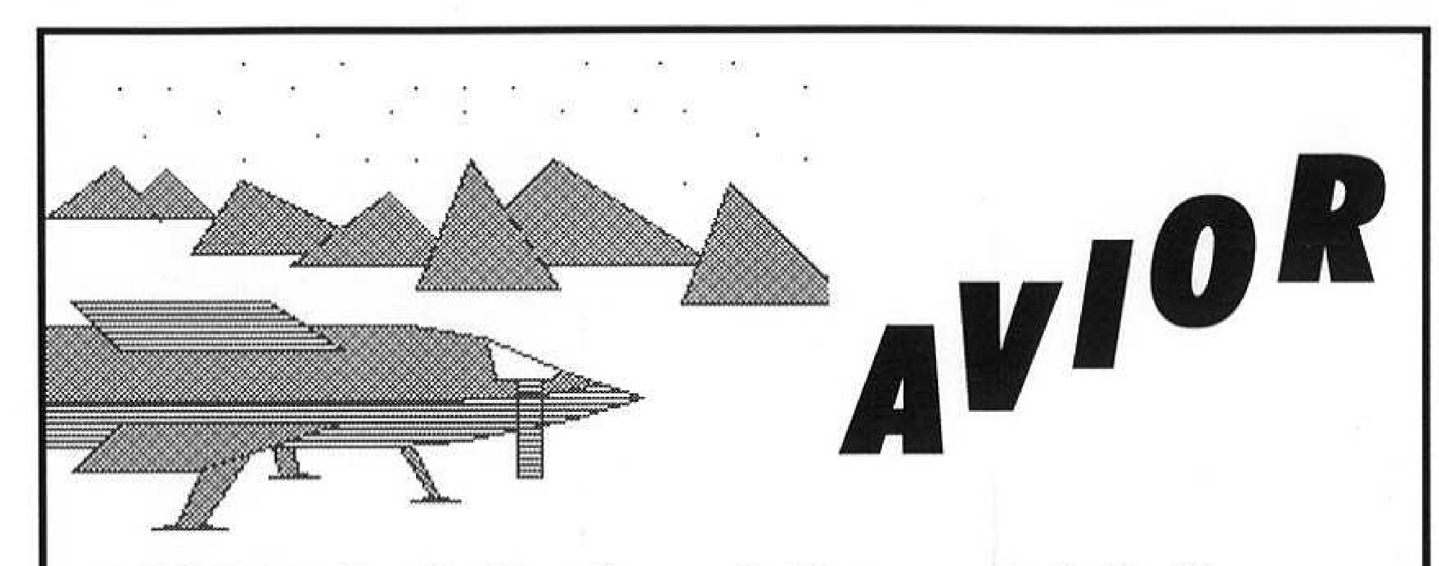
- ZX Spectrum (at least 48kB) or a clone with compatibile edge slot,
- IDE disk with power supply.

The interface:

- 32kB SRAM,
- 64kB EPROM (or 128kB for double system mode),
- simple IDE interface,
- some logic,
- through slot.

The interface will be small and cheap. Will work with almost every Spectrum, providing hard disk and operating system to it.
As operating system can be used the +3E or ZXVGS (version PL3). Also both (one at a time), while 128kB EPROM. ZXVGS includes TR-DOS emulation. For +3E only, there's no need for SRAM.
The filesystem for ZXVGS is CP/M one (including user areas). ZXVGS will be able to manage files with PLUS3DOS headers.

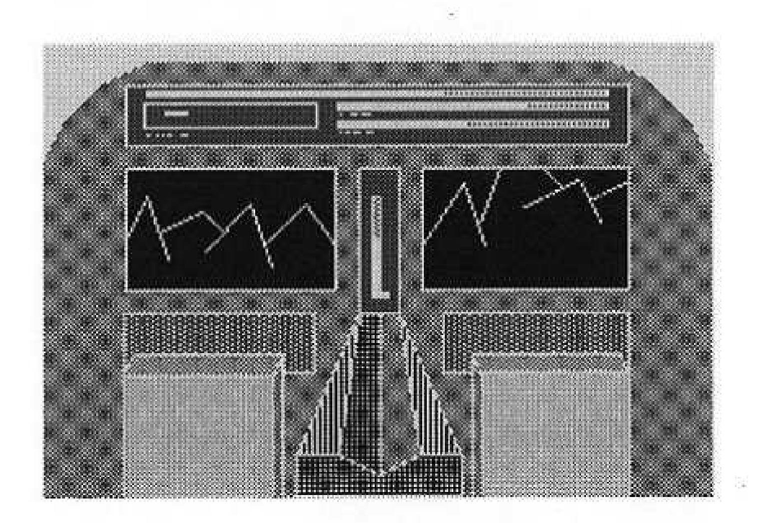
Yarek. zx@yarek.com



1985 Balsoft Designs & Igneous 1 Software
Spielkonzept: Justin Shakespeare
MC-Routine: Nick „MCE" Ballard

Hallo Wolfgang!

Als Mitglied des SPC möchte auch mal wieder einen Beitrag für das SPC-Magazin leisten. Am Wochenende habe ich die Zeit nicht bei "Schumi" verbracht, sondern das Grafik-Adventure "Avior" gelöst und dazu eine Lösungsbeschreibung + Karte erstellt. Der Sinn des Adventures ist in der Datei "Avior - Infos.doc" beschrieben. Den ZX Spectrum (als Originalgerät und als Emulator auf dem PC) nutze ich übrigens vor allem für solche kleinen Knobeleien. Die Lösungen von Double 'Eetsch' Software gefallen mir deshalb sehr gut und ich würde mich natürlich freuen, wenn die beiden so weiter machen.





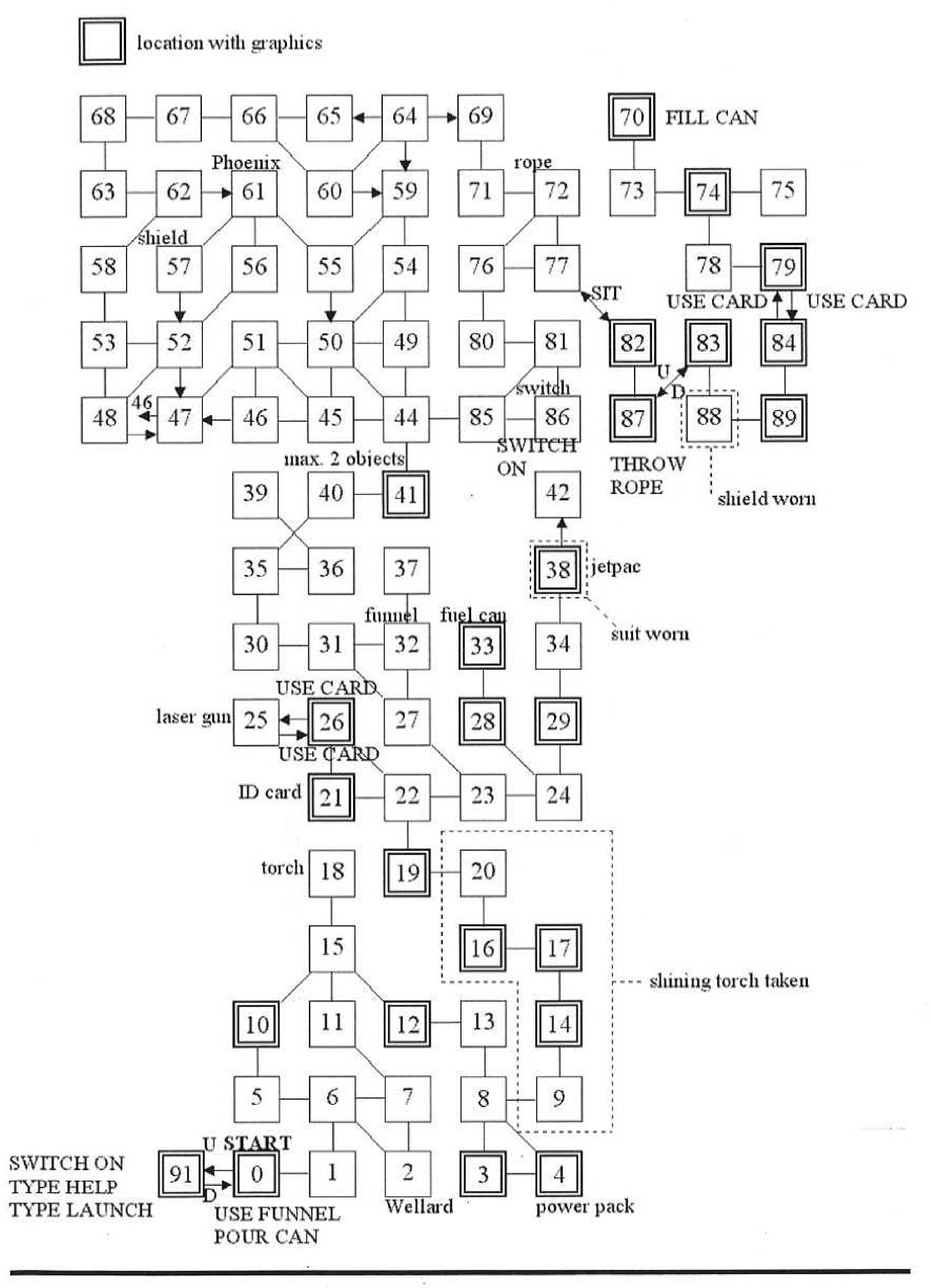
Übersetzte Beschreibung

Einleitung

Willkommen zu Avior, einem Quill-Grafikadventure mit über 90 Orten und einer halbinteraktiven Gestalt.

Die Story

Nach einem schweren Konflikt mit außerirdischen Streitkräften und einem langanhaltenden Luftkampf findest du dich durch die äußersten Regionen des Weltalls, mit leeren Treibstofftanks, auf den verlassenen Planet Avior zudriften. Nach einer Notlandung und der Reparatur von kleineren Beschädigungen deines Raumschiffs begibst du dich auf die Suche nach Treibstoff ...


location with graphics
68
67
66
65
64
69
70
FILL CAN
Phoenix
rope
63
62
61
60
59
71
72
73
74
75
shield
58
57
56
55
54
76
77
78
79
SIT
USE CARD
USE CARD
53
52
51
50
49
80
81
82
83
84
U
D
switch
46
48
47
46
45
44
85
86
87
88
89
SWITCH
ON
max. 2 objects
THROW
ROPE
39
40
41
42
shield worn
35
36
37
38
jetpac
suit worn
funnel
fuel can
30
31
32
33
34
USE CARD
laser gun
25
26
27
28
29
USE CARD
ID card
21
22
23
24
torch
18
19
20
15
16
17
shining torch taken
10
11
12
13
14
5
6
7
8
9
U START
SWITCH ON
TYPE HELP
TYPE LAUNCH
91
0
1
2
3
4
D
USE FUNNEL
POUR CAN
Wellard
power pack

Lösungsbeschreibung

Der Spieler kann 3 Objekte tragen.

1. Wellard als Schutz vor Phoenix zum Folgen auffordern:
   Raum 0: E, N, SE, EXAMINE WELLARD, WELLARD FOLLOW
2. Taschenlampe besorgen:
   Raum 2: N, NW, N, N, TAKE TORCH
3. Netzteil besorgen und mit Taschenlampe verbinden:
   Raum 18: S, SE, E, S, SE, TAKE PACK, CONNECT, I
4. Mit der Taschenlampe Weg durch den Tunnel finden:
   Raum 4: NW, E, N, N, W, N, W, DROP TORCH
5. Laserkanone zum Abschießen von Phoenix besorgen:
   Raum 19: N, W, EXAMINE BED, TAKE CARD, N, USE CARD, EXAMINE GUN, TAKE GUN
6. Zufallselement:
   Falls Phoenix erscheint: EXAMINE PHOENIX, SHOOT PHOENIX, DROP GUN, WELLARD LEAVE
7. Raumanzug besorgen, um in den Weltraum auszusteigen:
   Raum 25: USE CARD, SE, E, NW, NW, W, N, E, NW, TAKE SUIT, WEAR SUIT
8. Ausstieg in den Weltraum und Mitnahme des JetPac, um an das Ablenkungsschild zu kommen:
   Raum 25: SE, W, S, E, E, S, SE, E, N, N, N, TAKE JETPAC, WEAR JETPAC, S, DROP SUIT
9. Besorgen des Treibstoffkanisters:
   Raum 34: S, S, NW, N, TAKE CAN
10. Gegenstände über die Brücke befördern (max. 2 Gegenstände erlaubt):
    Raum 33: S, SE, W, NW, NW, W, N, NE, E, N
11. Ablenkungsschild besorgen, um vor der Laserkanone in Raum 88 beschützt zu werden:
    Raum 44: N, N, N, SW, NW, SW, TAKE SHIELD, DROP CARD, DROP JETPAC, TAKE CARD
12. Förderband einschalten:
    Raum 57: S, S, NE, SE, E, E, E, SWITCH ON
13. Seil besorgen, um aufs Dach zu klettern:
    Raum 86: N, W, N, NE, DROP CARD, TAKE ROPE
14. Förderband benutzen und Seil installieren:
    Raum 72: S, EXAMINE CONVEYOR BELT, SIT, S, THROW ROPE (50% Zufall => Befehl wiederholen, bis Meldung „You throw the rope up to the roof where it holds fast.“ erscheint)
15. ID-Karte wiederbesorgen und für die Teleport-Box benutzen:
    Raum 87: N, SIT, N, TAKE CARD, S, SIT, S, U, S, E, N, USE CARD
16. Treibstoffkanister füllen:
    Raum 79: W, N, W, N, FILL CAN
17. Trichter zum Einfüllen des Treibstoffs besorgen:
    Raum 70: S, E, S, E, USE CARD, DROP CARD, S, W, N, DROP SHIELD, D, N, SIT, W, S, E, SW, W, S, W, SW, S, E, E, EXAMINE POOL, TAKE FUNNEL
18. Zum Raumschiff zurückkehren und Treibstoff einfüllen:
    Raum 32: S, SE, W, S, TAKE TORCH, E, S, E, S, S, W, N, W, NW, S, SE, W, S, W, EXAMINE SHIP, USE FUNNEL, POUR CAN
19. Ins Raumschiff steigen, Computer einschalten und starten:
    Raum 0: U, SWITCH ON, TYPE HELP, TYPE LAUNCH

Wilko Schroeter
Wilko.Schroeter@rrr-rostock.de

SpecMapper v1.0.0

Hallo Leute!

Eigentlich wollte ich euch heute von einem genialen Windows-Utility berichten, mit dessen Hilfe man leicht Karten (auch englisch: "Maps") von Spectrum-Spielen wie z.B. Underwurlde oder Cybernoid erstellen kann.

Leider mußte ich feststellen, dass man dabei doch einiges beachten muss, weswegen ich hier auch auf die Ecken und Kanten dieses Utilities kurz eingehen will.

Das Programm heißt "SpecMapper v1.0.0" und findet sich im Internet z.B. bei

World of Spectrum
(http://www.void.jump.org/)

oder direkt auf der Homepage des Autors

(http://www.btinternet.com/~walkern/ spectrum/mapper/smap_exe.zip
(Größe: 66kB, bzw. ..)

/smap_all.zip
(incl. Visual Basic Runtime-Dateien, 1,7 MB).

Kurz gesagt dient es dazu, Screenshots von Spectrum-Programmen, die auf einem PC-Emulator wie z.B. ZX32 laufen, in einem frei definierbaren Gitter nebeneinander anzuordnen und dann später alles als Gesamt-Karte abzuspeichern.

Nachdem das Programm gestartet ist, kann man über den Button "Maps" die Beispieldatei "Underwurlde (UNDERW)" einladen und sich dann mittels des Buttons "Edit" mit den Einstell-Möglichkeiten vertraut machen. So ist es möglich, die Breite und Höhe (in Anzahl Bildschirmfotos) anzugeben. Diese Werte sind auch nachträglich noch veränderbar.

Parallel startet man nun einen Spectrum-Emulator und kann dort mittels der Windows-Tastenkombination "ALT+PrintScreen" jeweils den Inhalt des gerade aktiven Fensters in die Windows-Zwischenablage kopieren. Im SpecMapper-Programm reicht dann ein Doppel-Klick aus, um dieses Bild an der geeigneten Stelle einzufügen. So kann man sich nach und nach eine komplette Karte eines Spieles erstellen oder eine Collage mit den verschiedensten Screenshots erzeugen.

So weit - so gut. Den es gibt einige Hürden zu überwinden: So gelang es mir nur mit dem Freeware-Emulator ZX32 (v1.02) brauchbare und schnelle Ergebnisse zu erzielen. Mit dem Shareware-Emulator WinZ80 (v4.00) von Gerton Lunter bekam ich jeweils nur einen kleinen Teil des Spectrum-Bildes eingefügt. SpecMapper bietet hier Optionen, um dies zu korrigieren, so kann man Werte für den unteren und linken Rand, sowie die Bildhöhe und -breite einstellen. Hiermit kann man z.B. eine am unteren Rand befindliche Punkteanzeige automatisch unterdrücken, jedoch bedarf es wohl einigen Ausprobierens bis man die richtigen Werte ermittelt hat.

Die einzelnen Screenshots werden als .BMP-Dateien auf Festplatte gespeichert, wobei sich der Dateinamen aus einem Kürzel (hier UNDERW) plus zweistellig X-Koordinaten plus zweistellig Y-Koordinaten zusammensetzt. UNDERW0000.BMP ist also das Bild in der oberen linken Karten-Ecke. Die Koordinaten werden in SpecMapper angezeigt. Das ist dann hilfreich, wenn man einen Screenshot nachträglich nochmals an eine andere Stelle verschieben will, den SpecMapper bietet selbst keine Möglichkeit Bilder auszuschneiden und an anderer Stelle wieder einzufügen. Man kann nur Bilder löschen und neue Bilder einfügen die sich in der Windows-Zwischenablage befinden.

Ist man nun am Ende seines Kunstwerkes angelangt, so kann man es in zehn verschiedenen Zoom-Stufen am Bildschirm begutachten. Die eingestellte Zoom-Stufe ist auch wichtig, wenn man sich schlußendlich aus den Einzelbildern eine komplette Karte rendern läßt. Von der Zoom-Stufe hängt die Qualität und Größe der erstellten Karte ab.

Da SpecMapper aber alle Einzelbilder unverändert in einem Unterverzeichnis abspeichert, ist es auch nachträglich möglich diese Zoom-Stufe zu ändern und eine Karte verschiedener Qualität zu erzeugen.

Generell abraten möchte ich nicht vom SpecMapper, aber es benötigt etwas Geduld bis es dann "gewinnbringend" läuft.

Auch ist das Programm nicht für DOS-Emulatoren wie z.B. Z80 (DOS) oder RealSpectrum geeignet, da diese die benötigten Screenshots nicht in die Windows-Zwischenablage kopieren (auch wenn man sie unter Windows laufen läßt). Da allerdings schon längere Zeit an der Windows-Version von RealSpectrum gearbeitet wird, kann man diese dann ggf. auch mal zusammen mit SpecMapper einsetzen.

Real Spectrum Beta #12

Apropo RealSpectrum-Emulator und Screenshots. Die letzte Beta-Version #12 (=Version 0.94.22, April 26th 2002) von:

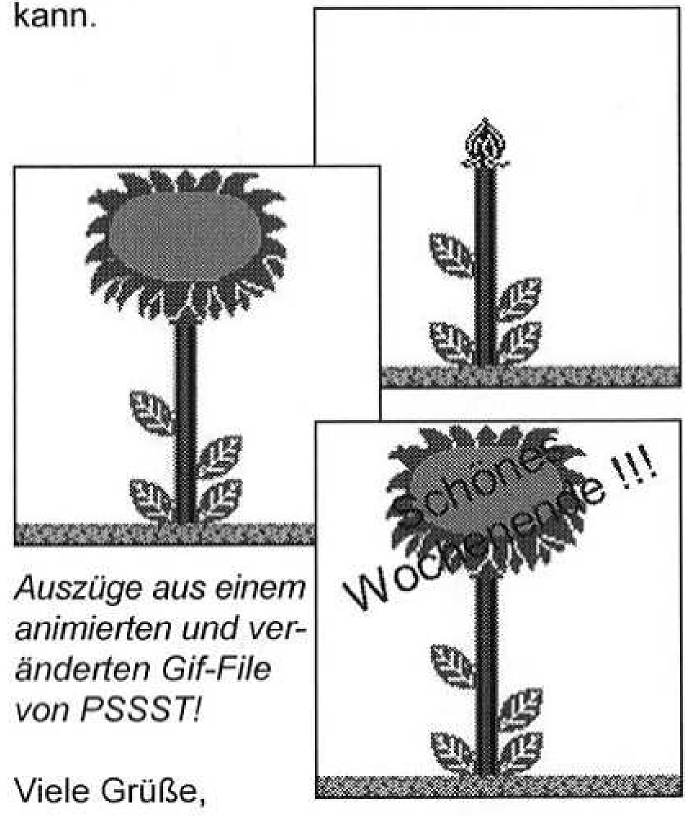
http://www.ramsoft.bbk.org

bietet eine undokumentierte Funktion um Serien-Screenshots zu erzeugen: Durch Drücken der Tastenkombination "ALT+Tilde" (Tilde = die Taste direkt links neben der "1" auf der PC-Tastatur) wird ohne Pause der aktuelle Screenshot im *.SCR-Format auf der Festplatte abgespeichert. Als Namen bekommen diese Screenshot-Files fortlaufend die Namen "real0000.scr", "real0001.scr", "real0002.scr" usw. Etwas praktischer hätte ich es gefunden, wenn die Screenshots in einem anderen Format wie z.B. *.GIF oder *.PCX abgespeichert würden. Auf diesen Vorschlag angesprochen, antworteten mir die Programmierer von RealSpectrum, dass dieses mal irgendwann in zukünftigen Versionen von RealSpectrum realisiert werden könnte. Wie auch ein Abspeichern dieser Screenshots in einer einzigen, animierten, gemeinsamen Grafikdatei im *.GIF oder *.AVI-Format. Aber Priorität hat momentan auch die Umsetzung von RealSpectrum in eine Windows-Version (nach deren Fertigstellung die DOS-Version auch nicht mehr weiterentwickelt werden soll).

Für alle die eine "massenweise" Konvertierung von *.SCR-Files in das *.GIF oder *.PCX-Format benötigen möchte ich hier auf mein Freeware-PC-Utility CONVALL hinweisen, welches unter:

http://www.luzie.net/spectrum/ convall.zip

direkt herunter geladen werden kann. (Größe gepackt ca. 46 kByte). In der neuesten Version 3.01 habe ich CONVALL dahingehend erweitert, dass es auch mittels des Freeware Spectrum-Utilites SCR2GIF v1.0 von M. van der Heide Screens mit Flash-Attribut in animierte .GIF-Files umwandeln kann.



Auszüge aus einem animierten und veränderten Gif-File von PSSST!

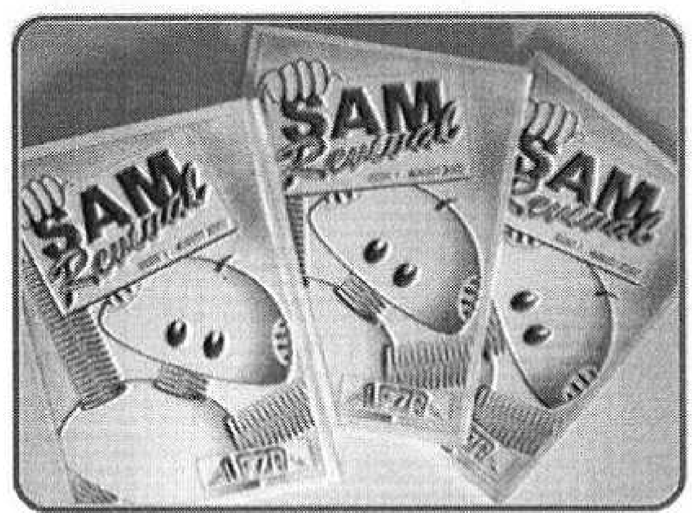
Viele Grüße,

Bernhard Lutz, Hammerstr. 35
76756 Bellheim, Tel. 07272-92107,
luzie@t-online.de



New magazine: SAM REVIVAL Issue 1

I am now proud to announce the launch of a new paper magazine for the Sam!



(C) Colin Piggot

With the last Sam paper magazine dying off over a year and a half ago I felt it was time to fill the gap. Sam Revival does just that! This launch issue is 44 pages in size, and is full of articles, programs, news, reviews, tips, hacking and more. (Thanks go out to the contributors who wrote articles and reviews with only a few weeks notice!). Feature articles include the start of a coding series of articles - looking at how Comet assembler stores its files for later use with compiled sprites, and also an in depth look at realistic surround sound.

It's my aim to make Sam Revival the best magazine there has been for the Sam and help bring the community closer together and provide everyone with a place to help each other out.

Sam Revival is released bi-monthly, with issue 2 (which is already in preparation) out at the start of October.

I've just worked out how much postage would be for EU countries - more than I expected, so I've had to add on about 50p or so for EU subbers for Sam Revival to cover the extra postage.

UK:

Issue 1 - £1.50 special offer
Issue 2 onwards - £2.00 or
3 Issue subscription - £5.00

EU:

Issue 1 - 3 euro special offer (£1.90)
Issue 2 onwards - 3.75 euro (£2.38) or
3 Issue subscription - 10 euro (£6.36)

To email me:
quazar@clara.net
or write to:
Colin Piggot, 16 Belcanto Court
Spalding, Lincs, PE11 3FS, England

First look to issue one - done by Wo:

I made use of this subscription and got the first issue very fast. So for all of you who are in doubt about design and content of the new paperzine, here are my impressions.

The mag itself comes with 48 pages (!!!) in a hard cover. In fact that it is the first issue and mostly done by Colin Piggot it should not be astonished, that a lot of the content is about hard- and software products from Quazar. However, everything is very well documented and Colin has placed a lot of pictures to make the things imaginable. I think there is no better place this time for information about the great hardware range Colin supports.

One of the things, which makes the Quazar surround interface so amazing is the realistic

sound which can produced (or is provided by Colin on some of the Soundbyte diskmags) Colin comes with a helping hand to make us understand, how „Total Immersion Sound Worlds“ works with the Quazar surround interface. SAM users who has Stratosphere gets a lot of tips and tactics to solve the game.

Superb is also the feature article about „Text compression“ done via the Comet assembler. This is written by Adrian Brown and promises a lot more for the future. This comes complete with a flow chart and a listing to type into the assembler. Very well for beginners in machine code. I am looking forward to the continuation.

A lot of us SAMmers who use the original computer knows, that the SAM can produce some shodows on the screen. Colin comes with a „Shadow fix“ article to fix the problem and superb pictures and a description about the contents of the SAM motherboard.

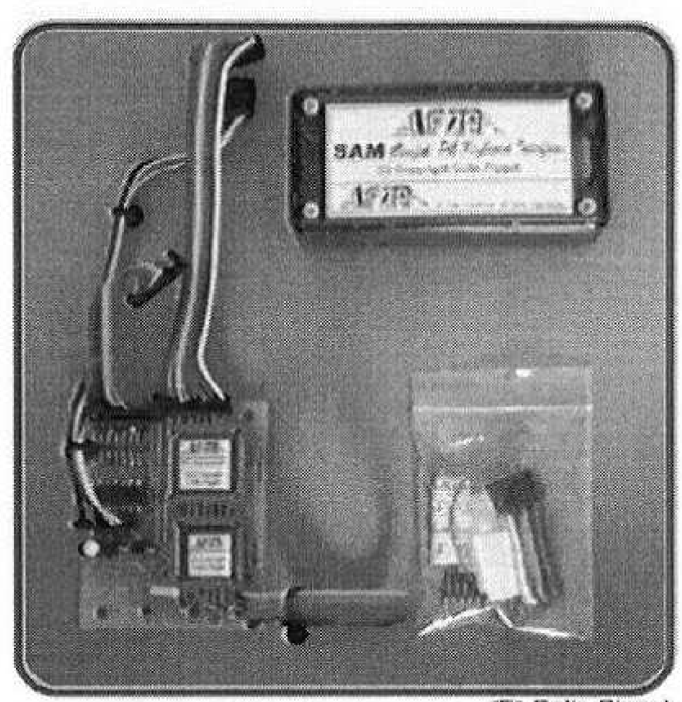
Very nice are also the „SAM Snippets“ which includes general tips. The hole mag is a feast for the eyes. My compliment!

New Hardware: PC KEYBOARD INTERFACE

After three months of development my next piece of Sam hardware is now ready for launch!

My new PC Keyboard Interface allows you to use a PC Keyboard with the Sam. Fitted internally with the minimum of fuss, this interface is ideal if your keyboard membrane is damaged, or you just want to use a comfier PC Keyboard or sit away from the Sam. (While this interface is connected, the original Sam Keyboard can still be plugged in and used too)

The PC Keyboard Interface maps all the keys and symbols on the PC keyboard appropriately to the correct keys on the Sam, as



(C) Colin Piggot

well as having extra functions - such as NMI and RESET as keys. The interface does not limit the number of keys that are pressed at a time either, its elegant design maps exactly what you press so there's no problems where you'd need to press many keys at a time - such as games.

To fit the interface, three small connectors are soldered to the Sam motherboard to save having to directly solder wires to it, and only takes a few minutes of time to do. The interface sits on stands by the memory module inside the sam so does not get in the way of either of the disk drive bays and it connects by three cables to the small connectors on the motherboard, which also means it can be disconnected without any desoldering at all. A fourth cable is then fed through the grill on the bottom of the Sam and connects to the external pod box with the PS/2 Connector for the keyboard - this eliminates having to drill any holes in the Sam casing. Click the link below for the images.

If you don't feel up to the soldering of connectors on the Sam motherboard, then please contact me for details of sending your Sam motherboard to me to have the connectors and interface fitted for you.

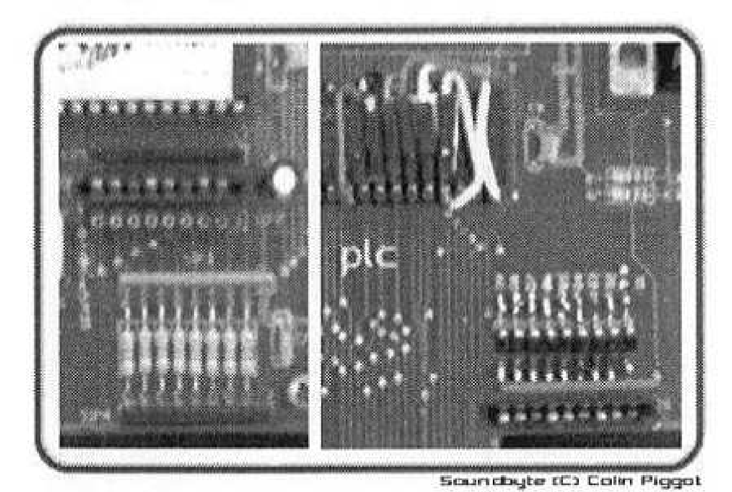
The PC Keyboard Interface is available now priced £53.99.

About the interface...

The key mapping is seamless, for example press shift-3 on the PC Keyboard to get the £ sign, this translates to the Sam as symbol-L to type the pound sign. All keys on the PC Keyboard are utilised, for example Insert and Home are used for Inverse On and Inverse off respectfully. The number pad can be used as function keys or a numberpad (like on the original Sam and can be toggled with the numlock key). The PC key 'Scroll Lock' also makes the keyboard interface perform a self-test (see below!).

Fitting the interface...

The interface connects to three small connectors which have to be soldered to the Sam motherboard. This eliminates the need to solder wires directly to the motherboard, and is fairly straight forward to fit.



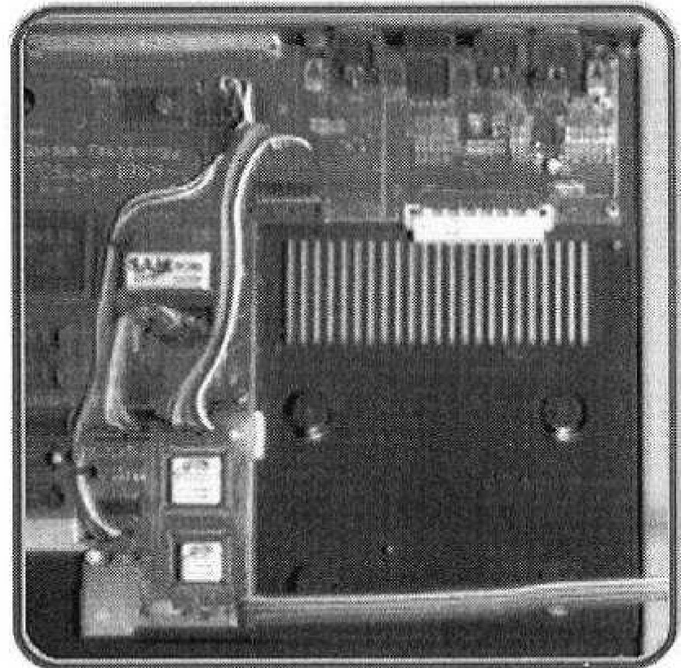
Soundbyte (C) Colin Piggot

Connectors soldered to the motherboard.

A connector is fitted by each of the normal keyboard ribbon connectors - the first just below the Sam ROM chip fits into holes already on the motherboard, the second is soldered on top of a row of diodes - making both easy to fit in a matter of minutes. The third connector is wired to the Z80 and is again straightforward to fit. Full information is given in the manual that comes with the interface pack.

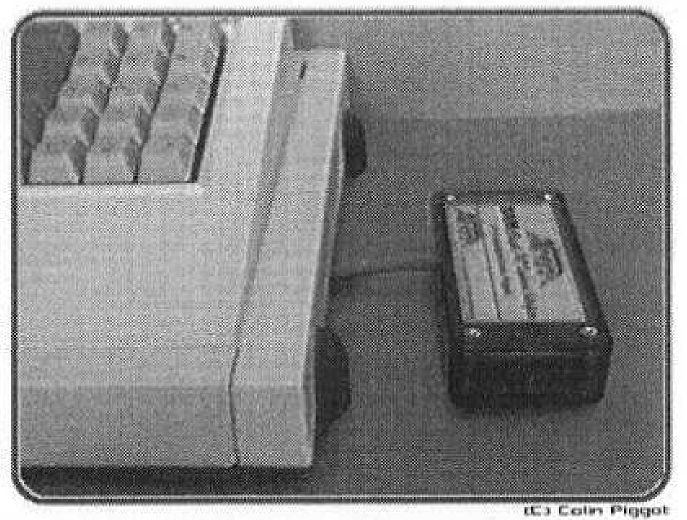
The interface itself comes with sticky-backed PCB stands and is fitted in the space beside the 256k memory upgrade leaving both drive bays free for use, and has three cables to attach to the new connectors on the motherboard.

If you do not feel up to soldering, or don't have the tools, then please contact me about sending your Sam to have the keyboard interface fitted for you.



(C) Colin Piggot

The fitted interface.



(C) Colin Piggot

The external PS/2 connector pod.

Lastly, a fourth cable is then passed through the grill under drive bay 2 (which can fit under any fitted disk drive or hard drive interface) and screws into an external pod with the PS/2 keyboard connector. This means that you do not have to drill any holes in the Sam casing! (I can also supply a standard PC Keyboard to go with the interface if you don't have one handy, priced £8.00 including postage).

When connected, there is an diagnostics light on the interface so you can check it is all working before putting the Sam case back together. Also, by pressing 'Scroll Lock' on the PC Keyboard it will perform a self test, and will actually 'type' into the Sam as part of the test.



The interface's self test message which it 'types in' itself.

Frequently Asked Questions...

What type of keyboard connects with this interface?

Any PC Keyboard with a 'PS/2' connector can be plugged into this interface. (6 pin mini-din)

To email me:

quazar@clara.net

or write to:

Colin Piggot, 16 Belcanto Court
Spalding, Lincs, PE11 3FS, England

Impostors Levelcodes

For all of you, who have subscribed „Soundbyte" and got issue 74 with „Impostors", here are the Levelcodes to make gaming a bit easier:

Level 2 - Moon: 4572
Level 3 - Sweets: 1883
Level 4 - Circus: 6426
Level 5 - Credits: 9342

Enjoy the game! *(Wo)*

Serial numbers...

(at SAMs and diskdrives)

Beside the usual (and senseless) discussion in the samusersgroup I found this information, which I guess a lot of people doesn´t know. It is about serial numbers of the SAM Copue and the original diskdrives. Colin McDonald wrotes:

As far as I remember, what was used at SAMCo to gauge the age of a machine that came in was the serial numbers - the actual machine used Bruce's birthday with three zeros at the end for the first serial number, whilst the disc drives used Alan's birthday with three zeros. In the (unlikely) event that the machine I have to hand happens to have been in the first thousand, then Bruce's birthday is 17/7/48 and Alan's is 7/8/51.

In another mail to this theme Simon Owen mentioned:

Heh, never knew that! My original SAM serial is 170747382, which is the thousand before. My original floppy drive (blue button and slot flap) is 070850251, which is also the thousand before! I've no idea whether mine is first thousand either, tho I did order at least a month or so before the first release. I've not got any writing on the port backplate or one of the golden ASICs(?) though.

Utilities: „Showprog" und „Showscr"

Für den PC gibt es von Claus Jahn die beiden Utilities "SHOWPRG" und "SHOWSCR", deren Funktionen aus den beigefügten Screenshots SHOWPRG.GIF und SHOWSCR.GIF ersichtlich sind. Beide Programme sind vermutlich in Borland Pascal auf dem PC erstellt, wodurch sich ein Problem ergibt, wenn man sie auf einem schnellen Pentium-Rechner (> ca. 300 MHz) auflaufen lassen will.

Hier erhält man aufgrund eines Fehlers in Borland Pascal nur einen "Runtime error 200 (z.B. "at 0A4E:0091."). Der Fehler läßt sich allerdings beheben, wenn man in den betroffenen Programmen eine Zeitschleife patcht die beim Starten der EXE durchlaufen wird - siehe dazu z.B. den Artikel "Borland-Zeitbombe, c't 7/97, S. 232"). Die in diesem Artikel empfohlene Wert-Änderung von 37(hex) auf 7E(hex) hat sich auf einem Pentium-III 650 jedoch als unzureichend erwiesen (Programm lief mal und mal nicht).

Mit dem von mir ermittelten und getesteten neuen Wert A0(hex) liefen die gepatchte SHOWPRG.EXE und SHOWSCR.EXE jederzeit fehlerfrei. Für einen Celeron 900 (100 MHz FSB) mußte der Wert allerdings auch auf den maximal möglichen Wert FF erhöht werden.

Von Claus Jahn habe ich nun leider seit über drei Jahren nichts mehr gehört. Hat jemand noch Kontakt zu ihm oder Information über seinen Verbleib? Oder zu seinem damaligen Mit-Programmierer Andy Schraepel?

Besonderst interessant wäre es für mich, die Quell-Code seiner beiden Programme zu erhalten, da man diese dann "für alle Zeiten" so umstricken könnte, dass diese auch auf den schnellsten Rechnern fehlerfrei starten.

Für User des Norton Commanders (DOS-Version v5.x):

Die SHOWSCR.EXE und die SHOWPRG. EXE müssen in das Verzeichnis des Norton Commander hinein kopiert werden!

Danach muss man in der NC.CFG nur noch folgende Zeilen für die SHOWSCR.EXE einfügen:

~showscr.exe
$*.scr,e
$*.z80,e
$*.slt,e

Analog kann man für die SHOWPRG.EXE folgendes einfügen:

~showprg.exe
$*.z80,e

```
******************************************
* Sinclair ZX SPECTRUM - Program Viewer *
*          for Spectrum-Emulators        *
*--------------- V.1.05 ----------------*
* (C) 1997 by Claus Jahn,                *
*              Felsenstr. 12,            *
* (GERMANY) D-36266 Heringen (Werra)     *
******************************************

Invalid command line parameters!

Usage:   SHOWPRG <filename>.<extension> [<options>]

Avaiable extensions: *.Z80  *.SNA  *.SP  *.SEM  *.PRG  *.ZX  *.RAW

Options (single letters):
 S-mark spaces         P-output for printer  C-colours  as characters
 R-32 columns/row      U-original UDG codes  M-movement as characters
 F-no flashing         E-no Spectrum colours
```

wobei zu beachten ist, dass man dann bei der SHOWSCR.EXE die Zeile für die Endung Z80 per vorangestelltem Kommentar-Zeichen "#" unwirksam machen muß, da einer einzelnen Endung ja nur ein Viewer zugeordnet sein darf:

~showscr.exe
$.scr,e*
$.z80,e*
$.slt,e*

Wichtig ist hierbei auch, dass die Änderungen in der NC.CFG erst wirksam werden, wenn der Norton Commander beendet und neu gestartet wurde!

Auch User des Windows-Pendants Windows Commander (Shareware von www.ghisler.com) können SHOWSCR / SHOWPRG als externen Viewer einbinden:

Dazu muss man im Windows Commander über das Menü "Konfigurieren / Einstellungen... / Viewer/Editor / Dateibetrachter (Viewer) für F3 / externer Viewer / Verknüpfungen" bei "Alle Dateien mit Erweiterung (Endung)" "Z80" eingeben und danach per Klick auf "Neu" den Pfad wählen wo die SHOWPRG.EXE liegt. Abspeichern der Einstellungen mit "OK". Analog mit der Endung "SCR" für die SHOWSCR.EXE verfahren.

Einfacher ist es beim Windows Commander jedoch diese Viewer-Verknüpfungen direkt in der WINCMD.INI (liegt im Programm oder Windows-Verzeichnis) unter dem Abschnitt [Extensions] einzutragen wie z.B.

[Extensions]
scr=E:\UTILITY\SHOWSCR.EXE ^.SCR
z80=E:\UTILITY\SHOWSCR.EXE ^.Z80
sna=E:\UTILITY\SHOWPRG.EXE ^.sna

wobei natürlich ggf. der Pfad angepaßt werden muß wo sich die SHOWSCR.EXE bzw. die SHOWPRG.EXE befindet.

Die gepatchten Versionen von SHOWSCR und SHOWPRG, können auch direkt von meiner Homepage heruntergeladen werden:

http://www.luzie.net/spectrum/specdown.htm

(Größe inclusive der geänderten NC.CFG und WINCMD.INI ca. 90 kByte)

Viele Grüße,

Bernhard Lutz
Hammerstr. 35, 76756 Bellheim
Tel. 07272/92107, mail: luzie@t-online.de

```
********************************************
* Sinclair ZX SPECTRUM - Screens Viewer *
*          for Spectrum-Emulators          *
*---------------- V.1.1 -----------------*
* (C) 1997 by Claus Jahn,                  *
*             Felsenstr. 12,               *
* (GERMANY) D-36266 Heringen (Werra)       *
*-----------------------------------------*
* special thanks to Ronald Raaijen (NL) *
*                 and Bernhard Lutz  (D)  *
********************************************

Invalid command line parameters!

Usage:   SHOWSCR <filename>.<extension> [<options>]

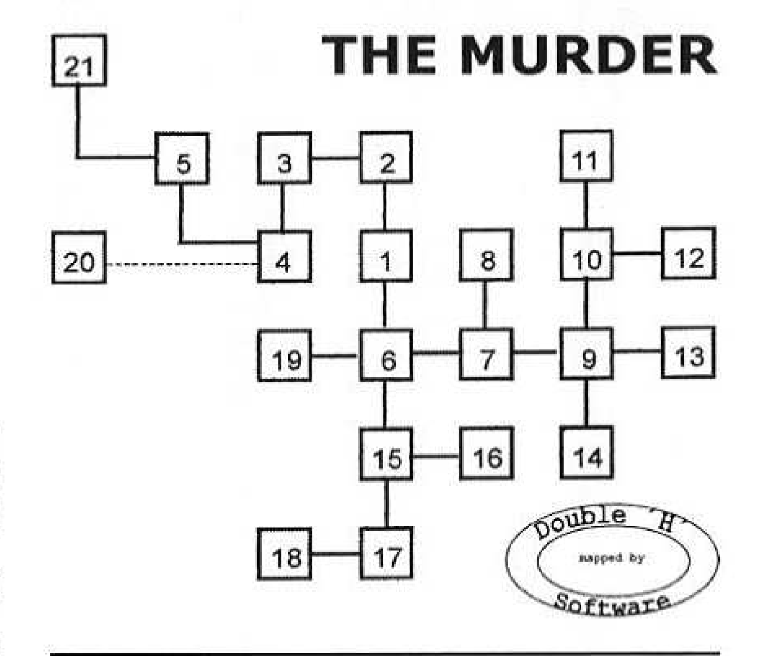
Available extensions: *.SCR   *.Z80   *.SNA   *.SP   *.SEM
                      *.PRG   *.ZX    *.RAW   *.SLT

Options (single letters):
 P-output for printer        A-no colour-attributes
 C-no colour emulation       I-don't show snapshot info
```

Spiellösungen zu:

"The Murder"

"Maike`s Adventure"



Hallo liebe Adventurefreunde! !

Heute wollen wir uns einmal wieder ein paar Miniadventures widmen. Beide wurden mit Hilfe des Quill geschrieben und haben auch schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Das erste der beiden, die wir uns näher anschauen wollen, ist „THE MURDER" von William Bell. Es wurde unseres Wissens seinerzeit vom Adventuremagazin Spellunker herausgegeben. Das Geschehen spielt sich in insgesamt 21 Locations ab und bleibt deshalb recht übersichtlich. Bei diesem Programm haben wir die Aufgabe einen Mörder zu finden, der sich in einem Haus versteckt hat. Leider haben wir dazu nicht unendlich lange Zeit, denn nach spätestens 37 Turns hat er uns erwischt und das Spiel ist zu Ende. Es heißt also überlegt vorgehen und keine unnötigen Aktionen durchzuführen. Kommen wir nun aber zu den Locations und Gegenständen dieses Adventures:

01) In the lounge / dead body
02) In the backyard
03) Behind the garage
04) In the garage / car
05) On top of the car
06) In the hallway A
07) In the hallway B
08) In a computer room / computer, TV
09) In the hallway C
10) In the hallway D
11) In the master bedroom / bed => gun, notice
12) In the bathroom
13) In the W. C.
14) In a bedroom A
15) In the hallway E
16) In a bedroom B
17) In front of the house
18) In front of the garage
19) In the kitchen / sink, tap, cartridge, piece of paper
20) In the car / torch
21) In the loft / murderer

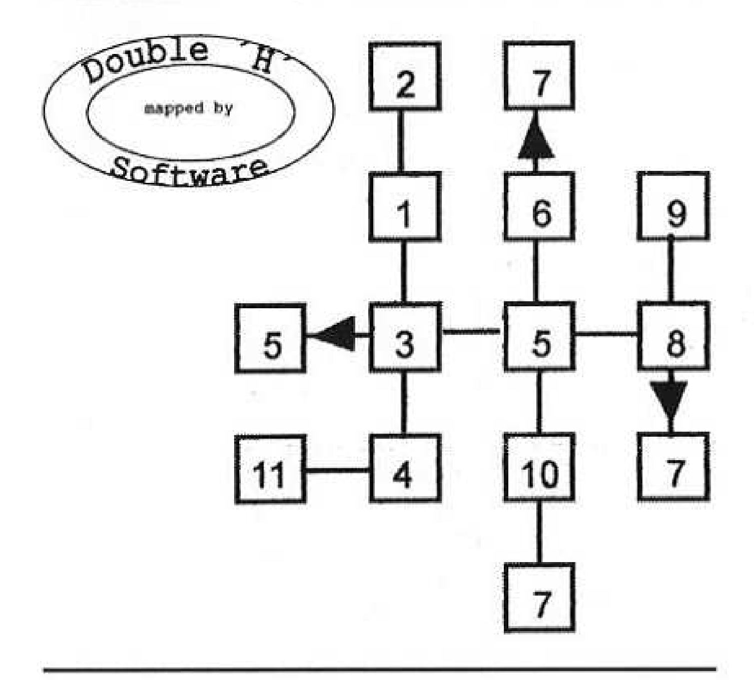
Soviel zum beiliegenden Plan. Begeben wir uns nun ohne Umschweife auf die Suche nach dem Mörder. Wir stehen an unserem Ausgangspunkt (in the lounge) und sehen eine tote Person am Boden liegen. Wenn wir sie untersuchen, was wir natürlich machen, erfahren wir, daß die Person ermordet wurde und der Mörder noch im Haus ist. Ausserdem werden wir beauftragt ihn zu finden und der Polizei zu übergeben. Da sich an unserem Standpunkt der Weg in zwei Richtungen teilt, entscheiden wir uns für Süden und gelangen in den Hausgang (location 6). Von hier aus folgen wir dem Gang nach Osten und dann nach Norden. Wir gelangen in einen Computerraum. Das interessiert uns natürlich und wir untersuchen den Computer, der dort herumsteht. Wie wir schon vermutet haben, handelt es sich um einen Spectrum 48K der mit einem VTX 5000 verbunden ist. Naja, wenigstens gibt es hier erprobte Computer. Nun noch schnell den Monitor untersucht und darauf finden wir eine Botschaft. Sie lautet S E N N examine bed. Wir merken uns das mal,

denn es könnte sich als wirklich nützlich erweisen. Da wir momentan sowieso nichts bessers zu tun haben, folgen wir den eben erhaltenen Koordinaten und gelangen über weitere Bereiche des Hausganges bis zum master bedroom (location 11), in dem wir tatsächlich ein Bett vorfinden. Also wenigstens die Richtungen waren schon mal korrekt und so untersuchen wir letztendlich auch noch das Bett und finden - ein Gewehr und eine Notiz. Wenn wir schon direkt darauf hingewiesen werden, ist das Gewehr sicher wichtig und wir nehmen es mit. Beim Lesen der Notiz erfahren wir, daß wir einen Wasserhahn benötigen um das Gewehr zu laden. Das stiftet momentan etwas Verwirrung. Handelt es sich vielleicht um ein Wassergewehr? Wir werden sehen. Da hier nichts weiter interessantes zu sehen ist, machen wir uns auf den Rückweg. Von Location 10 aus geht es östlich noch ins Bad und im Osten von Location 9 ist noch das WC. Diese beiden Räume brauchen wir jedoch nicht aufzusuchen, da es dort nichts gibt, das uns weiterhelfen könnte. Südlich von hier liegt noch ein weiterer Schlafraum, den wir uns aber sparen können. Von Location 9 aus machen wir uns weiter auf den Rückweg in westlicher Richtung bis zum Anfang des Hausganges (location 6). Von hier aus geht es in südlicher Richtung noch vor das Haus und die Garage, was aber keinen Nutzen bringt und so entscheiden wir uns für die einzig verbliebene Richtung und gehen nach Westen. Dort gelangen wir in die Küche, in der eine Spüle auffällt. Also werfen wir mal ein Auge drauf und wir entdecken einen Wasserhahn. Jetzt fällt uns wieder ein, daß wir hier unser Gewehr laden können. Also untersuchen wir mal den Wasserhahn und stellen fest, daß er lose ist. Das ist, natürlich unpraktisch und wir machen ihn ab (unscrew tap). Dahinter finden wir ein Patronenmagazin (cartridge) und einen Zettel (piece of paper). Wir nehmen das Magazin und laden unser Gewehr und dann werfen wir noch einen Blick auf den Zettel. Die dort festgehaltene Botschaft lautet in etwa so: Finde zuerst eine Lampe und dann versuche neue Höhen zu erreichen. Das läßt darauf schliessen, daß sich der gesuchte Mörder „ irgendwo oben" aufhält und daß es dort dunkel ist. Also muß eine Lampe her. Hier in der Küche ist nichts weiter zu finden und deshalb kehren wir in den Hausgang zurück. Weiter geht es in Richtung Norden und wir kommen über den Garten (location 2) hinter die Garage (location 3). Unerschrocken betreten wir die Garage (location 4) und finden dort unser Auto vor. Zu sehen ist nichts weiter und deshalb klettern wir mal ins Auto (in) und finden dort eine Taschenlampe. Wir schalten sie ein und verlassen unser Auto wieder (leave). Da wir nun schon mal hier sind, schauen wir mal nach, ob es von hier irgendwo nach oben geht. Wir steigen aufs Auto (climb car) und sehen hier eine Luke in der Decke, die in den Dachboden führt. Ein idealer Platz um sich zu verstecken. Wir steigen ebenfalls nach oben und befinden uns Auge in Auge mit dem Mörder. Jetzt aber schnell das mitgebrachte Gewehr einsetzen, bevor es zu spät ist (shoot murderer). Wir verpassen ihm einen Schulterschuß und der Mörder ist ausgeschaltet. Wir können ihn der verständigten Polizei übergeben und haben unser Adventure gelöst.

Kommen wir nun zum zweiten Programm für heute. Wir verlassen den englischsprachigen Raum und kommen in heimatliche Gefilde. Das Programm trägt den Titel „Maike Adventure" und stammt von einem uns nicht bekannten Autor. Wir haben hier die Aufgabe sechs Bücher in die Bibliothek zurückzubringen, da das Ausleihdatum abgelaufen ist. Leider haben wir sie irgendwo im Haus verlegt und müssen sie erst suchen. Damit ist die Aufgabe klar und wir können uns dem Plan und den Locations widmen. Hier treffen wir also folgende Räume und Gegenstände an:

01) Vor der Haustür / Autoschlüssel
02) In der Ente / Hausttüschlüssel, Wohnungsschlüssel

MAIKE´S ADVENTURE



03) Im vorderen Flur
04) Im hinteren Flur / Fahrrad
05) Im Flur / Jacke
06) In Maike´s Zimmer / Schubladenschrank, Bücherregal, Bett, Bettdecke, Studentenausweis, Buch 3, Buch 5, Buch 6
07) Ausserhalb des Fensters ==> TOT! ! !
08) Im Zimmer von Ernst / Regal
09) Im Schlafzimmer / Vitrine, Batterien, Buch 4
10) In der Küche / Toilettenschlüssel, Schrank, Kühlschrank, Brekkies, Kuchen, Buch 2
11) Auf der Toilette / Toilettenpapier, Buch 1

Wie wir sehen, ist das Programm räumlich sehr kompakt gehalten. Trotzdem ist die Lösung nicht so einfach, wie sie auf den ersten Blick vielleicht erscheinen mag, denn es gibt einige Zufallselemente, die auftreten können. In unserem Haus gibt es zwei Katzen (Lilly und Hercules), die des öfteren auf der Bildfläche erscheinen und manchmal gefüttert werden wollen.
Dazu gibt es im Küchenschrank dann die Brekkies. Falls uns der Hunger befällt, können wir auf den Kuchen im Kühlschrank zurückgreifen. Meist jedoch wird uns das Verdauungsproblem einen Streich spielen, d. h. wir müssen auf die Toilette. Wenn wir uns dort unseres überflüssigen Balastes entledigt haben (scheiß?!?) dann sollten wir aber auch nicht vergessen, uns mit dem Toilettenpapier den Hintern zu putzen. Ausserdem kann es notwenig sein, die Batterien in der Taschenlampe zu ersetzen, was aber nicht so wahrscheinlich sein dürfte, falls ihr euch an unseren Lösungsweg haltet. Die hier angeführten Tätigkeiten müssen wir eben je nach Anfall immer mal zwischendurch erledigen. Soviel also zu den Zufallsaktionen.

Steigen wir jetzt aber in die Lösung des Adventures ein.

Wir stehen an unserem Ausgangsort vor der Haustür und alles ist dunkel. Also schnell die mitgebrachte Taschenlampe einschalten (Lampe an) und umsehen. Ins Haus kommen wir nicht rein, da die Haustür verschlossen ist. Also nehmen wir den hier herumliegenden Autoschlüssel und gehen nach Norden und steigen in unser Auto, eine Ente. Dort liegt unser Hautürschlüssel und ein Wohnungsschlüssel. Wir nehmen beide mit.

Dann wieder zurück zur Haustür und den Autoschlüssel ablegen. Jetzt können wir ins Haus und gelangen in den vorderen Flur (location 3). Von hier aus gehen wir nach Osten und gelangen in den Flur. Wir gehen in die Küche (Süden) und finden dort einen Toilettenschlüssel. Den nehmen wir mit.

Nun ist es an der Zeit den hier vorhandenen Schrank näher unter die Lupe zu nehmen. Wir öffnen den Schrank und finden das Buch 2 das wir uns sofort aneignen. Dann gehen wir zurück in den vorderen Flur (location 3) und von hier aus nach Süden. Hier steht ein Rad im Weg und deshalb muß es weg. Wir legen den Toiletenschlüssel ab und nehmen dafür das Rad. Das schleppen wir in den vorderen Flur und legen es dort ab. Hier stört es wenigstens nicht. Dann zurück und den Toilettenschlüssel aufnehmen. Dafür legen

wir das Buch 2 ab. Jetzt können wir nach Westen und auf der Toilette finden wir das Buch 1. Wir nehmen es auf und gehen zurück auf den Gang. Dort legen wir den Toilettenschlüssel ab und greifen uns das Buch 2, das wir dort deponiert haben. Mit diesen Sachen geht es jetzt bis vor die Haustür wo wir den Haustürschlüssel gegen den Autoschlüssel tauschen und dann ab ins Auto und die zwei Bücher werden abgelegt. Dann wieder zur Haustür und die Schlüssel getauscht. Wir gehen bis zum Flur (location 5) und von dort aus nach Osten ins Zimmer von Ernst und dann weiter nach Norden ins Schlafzimmer. Hier steht eine Vitrine, die einen näheren Blick wert ist. Wir öffnen sie und finden Batterien und das Buch 4. Das Buch nehmen wir mit. Dann zurück zum Flur und die Jacke mitnehmen.

Mit diesen Sachen geht es dann wieder zum Auto (vorher Schlüssel tauschen nicht vergessen) und Jacke und Buch 4 dort ablegen. Dann wieder rein ins Haus und vom Flur aus nach Norden in Maike´s Zimmer. Hier gibt es einen Schubladenschrank, der einfach geöffnet werden muß. Und siehe da, hier findet man Buch 3. Als ordentliche Menschen schließen wir den Schrank wieder und da wir nicht glauben, daß das alles sein kann, werfen wir noch einmal einen Blick hinein. Sicher gibt es hier noch andere Bücher. Wir suchen danach (such Buch) und siehe da, das Buch Nr. 5 kommt zum Vorschein. Beide Bücher nehmen wir auf und wir machen uns wieder auf den Weg zur Ente. Dort wird wieder alles abgeladen und dann kehren wir hierhin zurück.

Beim Umsehen sehen wir nach, daß sich hier auch unser Studentenausweis befindet. Den brauchen wir natürlich in der Bibliothek und deshalb nehmen wir ihn mit. Ausserdem interessiert uns noch unser Bett, das hier so völlig unbehelligt herumsteht. Wie wir sehen, liegt die Bettdecke darauf und deshalb schlagen wir diese mal zurück (aufschlage Decke) und da ist ja unser gesuchtes Buch 6. Da wir jetzt alles nötige haben, kehren wir ins Auto zurück, legen Ausweis und Buch ab. Wir greifen uns unsere Jacke, ziehen sie an und fahren zur Bibliothek. Maike Adventure ist gelöst.

Wie ihr sehen konntet, handelte es sich bei unseren heutigen beiden Programmen um keine allzu schwierigen Adventure, aber auch solche Programme sind es wert sich mal näher damit zu beschäftigen. Wir hoffen es hat auch euch Spaß gemacht, mit uns durch die Locations zu streifen.

Bis demnächst an dieser Stelle.

Harald R. Lack
Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling

Hubert Kracher
Schulweg 6, 83064 Großholzhausen



Bernhard LUTZ, Hammerstr. 35
76756 Bellheim, Tel. 0 72 72 - 9 21 07
Luzie@t-online.de

MCR-Generierung (10)

In diesem Teil wird das Programm einer Betrachtung unterzogen, das für das Programmverbinden (Linken) die notwendigen Voraussetzungen schafft. Mit dem Verbindungsprogramm gehört es zur Kathegorie der Hauptprogramme. Allerdings muß dieses Programmdoppel nicht immer abgearbeitet werden. Das ist dann der Fall, wenn ein selbständig laufendes Programm, das in einer Assemblierung erzeugt worden ist, vorliegt. Hier ist schon alles komplett und es muß nicht noch etwas hinzugefügt werden. Aber man kann auch ein solches Programm trotzdem der Programmverbindung unterziehen, denn der Linker akzeptiert das. In der Praxis wird das niemand machen, schon aus Zeitgründen. Damit dann aber das darauf folgende Verschiebungsprogramm die Datei akzeptiert, müssen vorher mit der ERASE-Anweisung die ASSELINKxx-Datei in eine LINKLOADxx-Datei und die Tabellendatei TDefSymbxx in TLDefSymxx umbenannt werden.

Für die Arbeit des Linkprogramms Z80-OBJLINK ist es Voraussetzung, daß sich alle ASSELINKxx-Dateien, die miteinander verbunden werden sollen, auf ein und derselben Diskette befinden. Entweder werden die vorhergehenden Programmläufe so geplant, daß das so aufgeht, was allerdings kaum der Fall sein dürfte, weil man ja nicht wissen kann, ob eventuell Korrekturläufe notwendig werden oder die in Frage kommenden Dateien werden vor dem Linklauf alle auf ein und dieselbe Diskette kopiert.

Vor der Ausführung des Linklaufes aber liegt der Programmlauf des Linkparameterprogrammes Z80LINKLIS. Es schreibt die jedes Einzelprogramm betreffenden Parameter in eine sogenannte Parameterliste, die als Tabellendatei TlinkLisxx auf Diskette gespeichert wird. Diese Tabellendatei liest im späteren Linklauf das Linkprogramm für seine Arbeit ein. Zunächst wird das Linkprogramm Z80LINKLIS geladen und gestartet. Es erfolgt die schon bekannte Ladeprozedur der Fehlertabelle mit der Aufforderung, eine Daten-Diskette in ein Laufwerk einzulegen. Nach Tastendruck erscheint das Anfangsarbeitsbild. Nachdem Laufwerksnummer und Diskettenname eingegeben worden sind, erscheint die Frage "LT-Version?[2-st.00-99]: ". Hiermit ist nicht eine Versionsnummer der ASSELINKxx-Dateien gemeint, sondern die Versionsnummer, unter der Anwender die folgenden LINKLOADxx- und LOADLOADxx-Dateien weitergeführt haben möchte. Ich habe mich für die "01" entschieden, denn es ist in unserer Betrachtung die erste Programmverbindung. Dann erscheint die Frage nach dem "Arbeitsmodus?[e/k/g]: ". Nun zu den Bedeutungen der Antworten:

g -> Die Tabellendatei TLinkLisxx ist noch nicht vorhanden, sie muß folglich erst generiert (angelegt/erzeugt) werden. (Generierungsmodus!)

k -> Angaben in einem oder mehreren Tabellensätzen einer schon existierenden Tabellendatei sollen durch Überschreiben korrigiert werden. (Korrekturmodus!)

e -> Eine schon existierende Tabellendatei soll so erweitert werden, daß ein oder mehrere Tabellensätze an die vorhandenen angefügt werden können. (Erweiterungsmodus!)

Da in unserem Falle die gewünschte Tabellendatei noch nicht vorhanden ist, muß sie erst generiert werden. Also ist diese Frage mit "g" zu beantworten. Nachdem Datum und Uhrzeit eingegeben worden sind, ist die Fra-

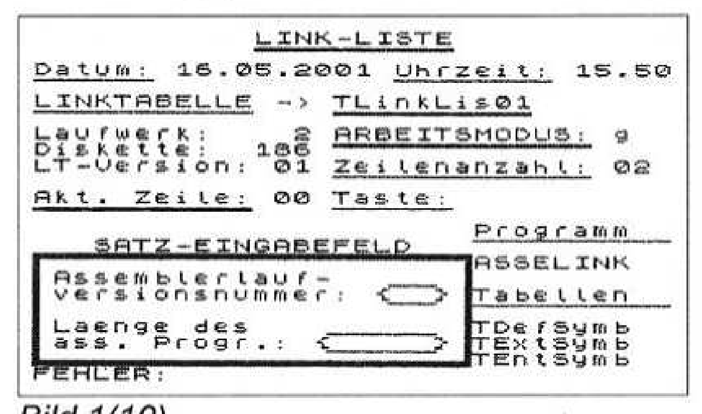


Bild 1(10)

ge nach der "Zeilenanzahl?[1-10]: " zu beantworten. Zu beachten ist, daß nur eine maximale Zeilenanzahl von 10 wegen des Arbeitsbildaufbaus erlaubt ist. Wir wollen zwei unabhängig voneinander assemblierte Teilprogramme miteinander verbinden. Für jedes Teilprogramm ist eine Parameterzeile (Tabellensatz/Tabellen-Datensatz) in die Tabelle zu schreiben. Die "Erste" Zeile hat Hauptprogrammcharakter, d. h. in unserem Falle, daß die Parameterangaben zum 1. Programmteil in die 1. Zeile kommen. Die Parameterangaben zum 2. Programmteil kommen folglich in die 2. Zeile. Das ist deshalb so, weil ich das Programm, das ich dem im Teil 5 angeführten Buch entnommen habe, einfach in zwei Teile geteilt habe, um an diesen beiden Programmteilen das Programmverbinden von in diesem Falle unselbständigen Teilprogrammen zu zeigen. Selbstverständlich wird man in der Praxis das Programm in einem Ritt eingeben und nicht erst noch den Programmverbinder bemühen. So ist hier die Frage mit "2" zu beantworten. Anschließend wird dieses Arbeitsbild ausgedruckt. Bild 1(10) zeigt dieses Arbeitsbild. Es wurde von mir deshalb "Anfangsarbeitsbild" genannt, weil es nicht durch ein anderes ersetzt wird, sondern der nun folgenden Parametereingabe dient. Nach dem Druck stellt sich die "Akt. Zeile: " auf 01 und hinter "Taste: " erscheint ein "b" für Eingabebereitschaft in das "SATZ-EINGABEFELD". Das Satzeingabefeld besteht nur aus zwei Feldern, die den beiden Parametern entsprechen, die zu jedem Programmteil einzugeben sind. Das sind die "Assemblerlaufnummer" und die "Länge des assemblierten Programmes". Das sichtbare Zeichen der Eingabebereitschaft ist das Erscheinen des Kursors an der ersten Position des ersten Eingabefeldes. In diesem Arbeitsmodus ist nur die Betätigung der Zifferntasten, der Kursorbewegungstasten (Pfeiltasten) und der ENTER-Taste erlaubt. Betätigt man eine andere Taste, wechselt die BORDER-Farbe von weiß nach schwarz und wird erst durch Betätigung einer erlaubten Taste wieder in weiß umgewandelt. Zu beachten ist, daß an jeder Position eines Eingabefeldes stets die Eingabe von Ziffernzeichen erwartet wird. In der jeweiligen Anfangsstellung sind die Felder mit Leerzeichen belegt. Wenn die entsprechenden Ziffern eingegeben worden sind, wird die Eingabe mit der ENTER-Taste bestätigt. Jetzt wird geprüft, ob an jeder Feldposition eine Ziffer vorkommt. Im Nein-Falle verweist der an seiner Position verbliebene Kursor darauf hin, daß die Eingabe nicht korrekt ist und damit nicht akzeptiert wird. Der Fehler dürfte schnell behoben sein. Im Ja-Falle verschwindet der Kursor, die eingegebenen Ziffern werden in die Tabelle eingetragen, die aktuelle Zeile erhöht sich um eins, die beiden Eingabefelder werden auf leer gelöscht und der Kursor erscheint wieder an der ersten Position des ersten Eingabefeldes. Unser Ziel ist es, die getrennt assemblierten Programmteile – Hauptprogrammteil in der Datei ASSELINK12 mit der Versionsnummer "12" und der Programmlänge "00061" Bytes und Nebenprogrammteil in der Datei ASSELINK13 mit der Versionsnummer "13" und der "00045" Bytes - zu verbinden. Also ist in das erste Eingabefeld "12" und in das zweite Eingabefeld "00061" einzugeben. Über die ENTER-Taste wird dem Programm angezeigt, daß die Eingabe zur Zeile 1 beendet ist. Da die Eingaben korrekt waren, wird die Eingabe zur zweiten Zeile frei gegeben. Analog werden hier "13" und "00045" einegeben. Auch diese Eingaben sind korrekt. Rechts unten im Bild stehen die Hauptteile der Namen der vom Assem-

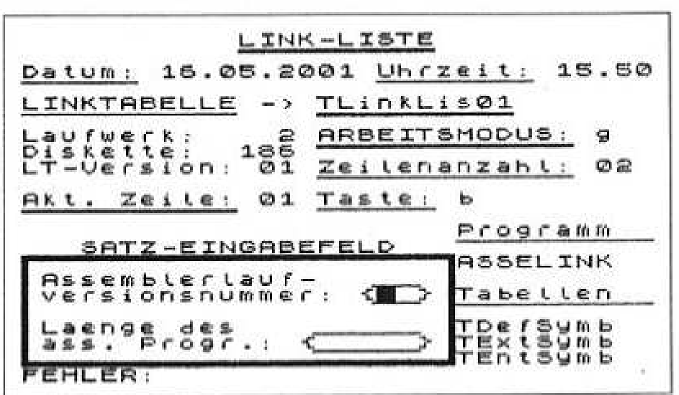


Bild 2(10)

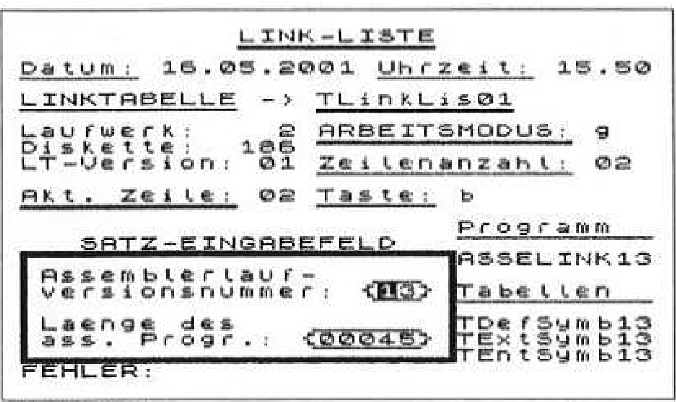


Bild 3(10)

bler erzeugten Tabellendateien bzw. Asselinkdatei, die durch die jeweils eingegebene Versionsnummer ergänzt werden. Das Bild 2(10) zeigt das Arbeitsbild vor der Eingabe zur ersten Zeile und das Bild 3(10) zeigt die erfolgte Eingabe zur zweiten Zeile vor der Bestätigung durch die ENTER-Taste. Die eingegebenen Ziffern werden in die zweite Zeile der Tabelle eingetragen. Da am Anfang die Frage nach der Zeilenanzahl mit "2" beantwortet worden ist, wird auf beiden Ausgabegeräten das Protokoll der Tabelle ausgegeben, die Tabelle als Parametertabellendatei TLinkLis01 auf die eingelegte Diskette ausgegeben und das Programm beendet. Bei der Ausgabe der Parametertabellendatei TLinkLis01 muß darauf geachtet werden, daß diese Datei auf ein und derselben Diskette gespeichert wird, auf der sich schon die vom Assembler erzeugten Tabellendateien TDefSymbxx, TExtSymbxx und TEntSymbxx befinden. Das Bild 4(10) zeigt den Ausdruck der Parametertabellendatei. In den beiden Zeilen findet man in den Dateinamen die eingegebenen Versionsnummern der beiden Programmteile wieder. Auch findet man hier die bei der Assemblierung erzeugten Tabellendateien vor:

```
                                                  (Protokolldruck)
Linklistenprotokoll
TDefSymb11 s ASSELINK11 00061 TExtSymb11 x TEntSymb11 y
TDefSymb13 s ASSELINK13 00045 TExtSymb13 x TEntSymb13 y
*
Ende Programm Z80LINKLIS
Linklistenprotokoll
TDefSymb11 s ASSELINK11 00061 TE
xtSymb11 x TEntSymb11 y
TDefSymb13 s ASSELINK13 00045 TE
xtSymb13 x TEntSymb13 y
*
Ende Programm Z80LINKLIS
```

Bild 4(10)

1. Tabellen der Merkmale (definierten Symbole) in Kolonne 1 mit zugehörigem Tabellenzeichen in Kolonne 2.
2. ASSELINKxx-Dateien mit ihren Programmteilen in Kolonne 3.
3. Programmteillängen in Bytes in Kolonne 4.
4. Tabellen der als extern deklarierten Symbole in Kolonne 5 mit dem zugehörigen Tabellenzeichen in Kolonne 6.
5. Tabellen der als Eintrittspunkte deklarierten m Merkmale in Kolonne 7 mit dem zugehörigen Tabellenzeichen in Kolonne 8.

Diese Parameterangaben benötigt das Linkprogramm Z80OBJLINK für seine Arbeit. In diesem Arbeitsmodus ist es nicht möglich, eine Tabellenzeile zu korrigieren, wenn eine mit ENTER bestätigte Eingabe versehentlich falsch ist. Und wie es der dieses mal wirklich unbeabsichtigte Zufall so will, zeigt mir doch der Linklistenprotokolldruck (Bild 4(10)), daß ich mich vertippt habe, denn die Versionsnummer des Hauptprogrammteiles ist ja nicht die "11", sondern die "12". Aber dafür gibt es ja den Arbeitsmodus "k". Dazu ist das Programm erneut zu starten und die Frage nach dem Arbeitsmodus mit "k" zu beantworten. Nachdem die weiteren eingaben getätigt worden sind, wird die Parametertabellendatei TLinkLis01 von der Diskette geladen und das Anfangsarbeitsbild, mit der Zeilenanzahl versehen, die aktuelle Zeile auf 01 gestellt, gedruckt. Die Ausschrift "Bitte warten!" sagt schon aus, daß jetzt etwas Zeit vergehen wird, ehe die Zeilenanzahl eingetragen werden kann. Denn zum Ermitteln der Zeilenanzahl aus den Dimensionsangaben aus dem Kopfteil der hereingeladenen Parametertabelle wird schon einige Zeit benötigt. Anschließend werden die Eingabefelder mit den Daten des ersten Tabellen-satzes versehen. Es werden immer nur die Daten der jeweils aktuellen Zeile in den Eingabefeldern dargestellt. Zu diesem Zeitpunkt ist nur die Betätigung folgender Tasten erlaubt:

1. v -> Vorwärtsblättern, um in diesem Fal-

le die Zeile 2 mit ihren Daten als aktuelle Zeile im Eingabefeld zu haben. Wird nochmals "v" betätigt, erfolgt hinter "FEHLER: " die Ausschrift "EOF erreicht!", d. h. es soll auf eine Zeile 3 positioniert werden, die nicht vorhanden ist. Damit die Positionierung wieder in Ordnung gebracht wird, muß die "r"-Taste betätigt werden.

2. r -> Rückwärtsblättern, um die Daten von vor der aktuellen Zeile liegende Zeilen in den Eingabefeldern abzubilden. Beide Tastenbetätigungen dienen immer dazu, die gewünschte Zeile zur aktuellen Zeile zu erklären. Wenn die Zeile 1 erreicht worden ist und es wird nochmals die "r"-Taste betätigt, dann erscheint hinter "FEHLER: " die Ausschrift "BOT erreicht!". Hier soll auf eine natürlich nicht vorhandene Zeile 0 positioniert werden. Hier bringt die Betätigung der Taste "v" die Positionierung wieder in Ordnung.

3. b -> Bild bearbeiten. Der Kursor ist erschienen und steht auf der ersten Position des ersten Eingabefeldes. Jetzt können wie bei der Arbeit im Generierungsmodus (g) Ziffern- und Kursortasten sowie die ENTER-Taste betätigt werden. Zu dieser Zeit sind nur die Tastenbetätigungen gestattet, die auch im Generierungsmodus gestattet sind. Ob nun Daten geändert werden oder nicht, die Bildbearbeitung (Ich nenne das den Eingabemodus) kann man nur verlasen, wenn die ENTER-Taste betätigt wird. Nun erst kann mit "v" oder "r" zu einer anderen Zeile gewechselt werden.

4. z -> Einstellung der gewünschten aktuellen Zeile unter Eingabe der Zeilennummer unter Umgehung des Vor- oder Rückwärtsblätterns. Die Daten dieser Zeile sind schon in die Eingabefelder übernommen worden, aber erst die Betätigung der "b"-Taste läßt den Kursor an seiner Stammposition erscheinen.

5. e -> leitet die Beendigung der Korrektur ein. Es wird das aktualisierte Linklistendprotokoll ausgegeben, die Parametertabelle als Tabellendatei TLinkLis01 auf die Diskette geschrieben und das Programm beendet.

```
Linklistenprotokoll
TDefSymb12 s ASSELINK12 00061 TExtSymb12 x TEntSymb12 y
TDefSymb13 s ASSELINK13 00045 TExtSymb13 x TEntSymb13 y
*
Linklistenprotokoll
TDefSymb12 s ASSELINK12 00061 TE
xtSymb12 x TEntSymb12 y
TDefSymb13 s ASSELINK13 00045 TE
xtSymb13 x TEntSymb13 y
*
```
Bild 7(10)

Bild 7(10)

Ich habe nun die Korrektur im Korrekturmodus (k) ausgeführt und Bild 7(10) zeigt das neue Linklistenprotokoll.

Als dritter und letzter Arbeitsmodus ist noch der Erweiterugsmodus (e) zu betrachten. Wenn z. B. noch nicht fest steht, welche Programmteile alle letztlich zusammengebunden werden sollen, wird erst das in die Parameterliste aufgenommen, über das schon Klarheit besteht. Dieser Arbeitsmodus bietet die Möglichkeit, jederzeit die vorhandene Parameterliste um entsprechende Zeilen zu erweitern. Die neuen Zeilen schließen unmittelbar an die letzte schon vorhandene Zeile an. Angenommen, ein zweites Nebenprogrammteil soll noch mit angebunden werden. Es befindet sich in der Datei ASSELINK32 und hat eine Länge von 83 Bytes. Das Linklistengenerierungsprogramm Z80LINKLIS wird wieder gestartet und alle Fragen werden entsprechend beantwortet, wobei die Frage nach dem Arbeitsmodus jetzt mit "e" beantwortet worden ist. Auch hier wird zunächst das Anfangsarbeitsbild gedruckt, aber mit dem Unterschied, daß die aktuelle Zeile auf die letzte vorhandene Zeile eingestellt worden ist. Für das Ermitteln der Zeilenanzahl gilt das, was schon zum Korrekturmodus gesagt worden ist. Die Frage "Neue Zeilen-

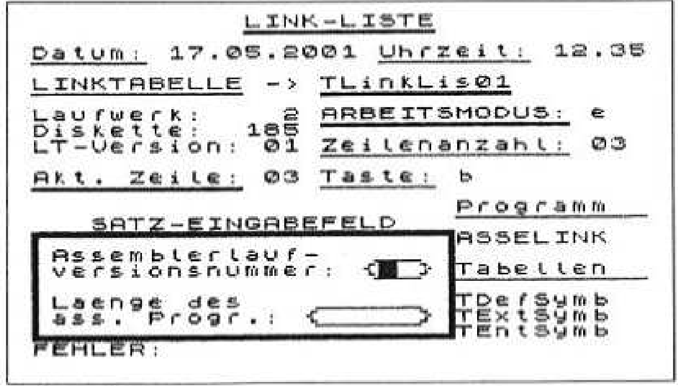
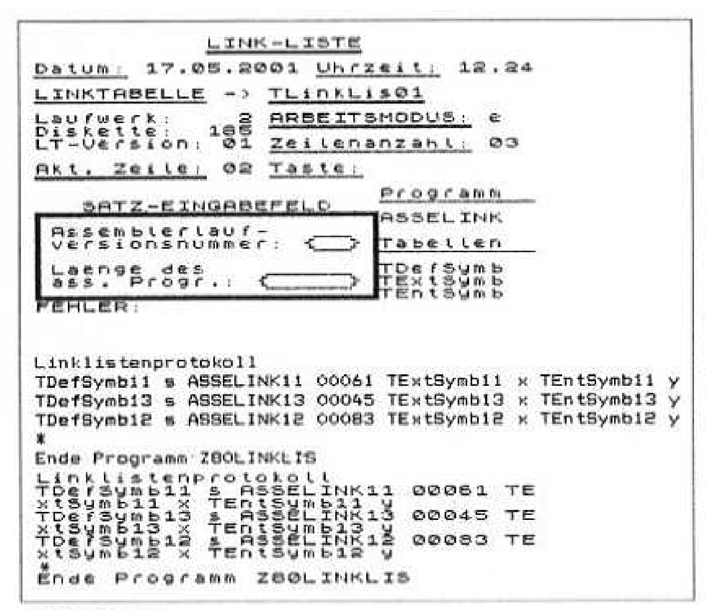


Bild 6(10)



```
LINK-LISTE
Datum: 17.05.2001 Uhrzeit: 12.24
LINKTABELLE -> TLinkLis01
Laufwerk:      2 ARBEITSMODUS: e
Diskette:    165
LT-Version:   01 Zeilenanzahl: 03
Akt. Zeile:   02 Taste:
                         Programm
   SATZ-EINGABEFELD      ASSELINK
 Assemblerlauf-
 versionsnummer:  <  >   Tabellen
 Laenge des              TDefSymb
 ass. Progr.: <      >   TExtSymb
                         TEntSymb
FEHLER:

Linklistenprotokoll
TDefSymb11 s ASSELINK11 00061 TExtSymb11 x TEntSymb11 y
TDefSymb13 s ASSELINK13 00045 TExtSymb13 x TEntSymb13 y
TDefSymb12 s ASSELINK12 00083 TExtSymb12 x TEntSymb12 y
*
Ende Programm Z80LINKLIS
Linklistenprotokoll
TDefSymb11 s ASSELINK11 00061 TE
xtSymb11 x TEntSymb11 y
TDefSymb13 s ASSELINK13 00045 TE
xtSymb13 x TEntSymb13 y
TDefSymb12 s ASSELINK12 00083 TE
xtSymb12 x TEntSymb12 y
*
Ende Programm Z80LINKLIS
```

Bild 5(10)

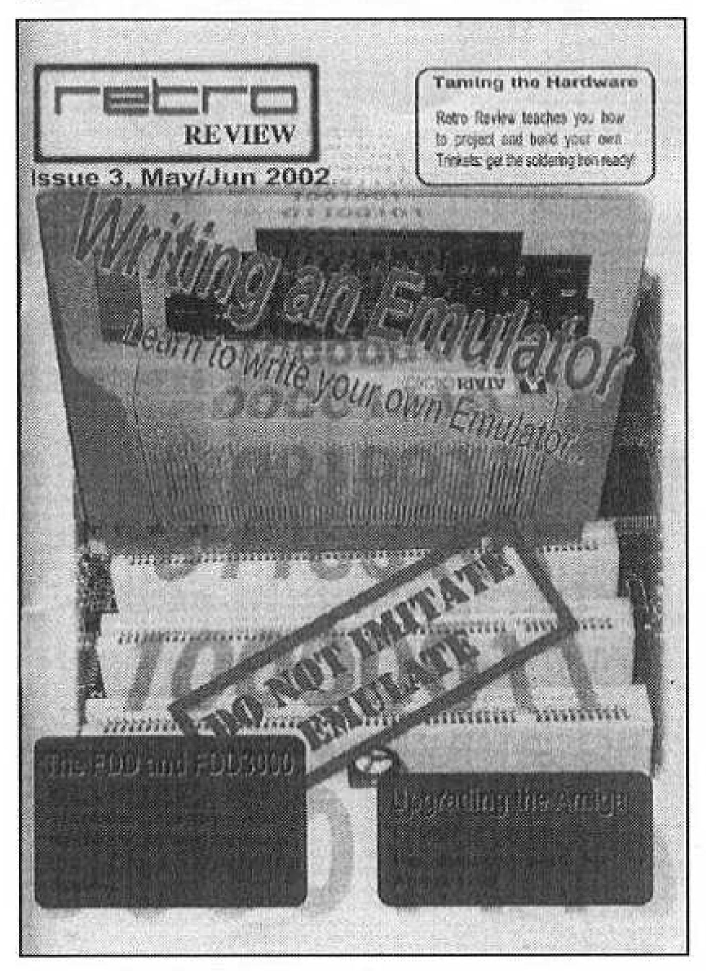
zahl?[1-10]: " ist mit "3" zu beantworten, weil die Erweiterung um eine neue Zeile bei zwei schon vorhandenen Zeilen zu einer Gesamtzeilenanzahl von 3 führt. Die Zeilenanzahl und die aktuelle Zeile werden auf 03 gestellt, der Kursor erscheint an der ersten Position des ersten Eingabefeldes und die Eingabe der Daten "32" und "00083" kann erfolgen. Diese Arbeitsbild zeigt das Bild 6(10). Nach der Eingabe der Daten und ihrer Bestätigung durch die ENTER-Taste erfolgt der Druck des aktualisierten Linklistenprotokolls und seine Ausgabe als Parametertabellendatei auf Diskette. Das Bild 5(10) zeigt den Ausdruck des Linklistenprotokolls.

Mit der Angabe "Laufwerk?[1/2]: " wird gesagt, daß das Laufwerk sowohl als Lese als auch als Schreiblaufwerk benutzt wird. Durch das Zurückschreiben beim Korrektur- bzw. Erweiterungsmodus wird die alte TLinkLis01-Datei nach Erlaubniserteilung überschrieben. Wer das aus irgendwelchen Gründen noch nicht möchte, muß im angegebenen Laufwerk die Diskette wechseln. Allerdings müßte dann von Hand ein Vermerk als Hinweis auf den Namen der neuen Schreibdiskette auf dem Protokoll gemacht werden.

(Fortsetzung folgt!)

Erwin Müller
Strehlener Straße 6B, 01069 Dresden

„Retro Review" issue 3



Ausgabe 3 des Magazins

Inzwischen ist auch die 3. Ausgabe des „Retro review" Magazins erschienen, diesmal sogar mit einem 60 Seiten starken Heft. Neben einem Einleitungsartikel zum D.I.Y. (Do it yourself) einer Emulatorprogrammierung gibt es für den Spectrum-Heimwerker ein „Out-to-Light" Hardwareprojekt als Einstieg. Unter dem Titel: „Driving the Portuguese way" wird das hierzulande fast unbekannte Timex FDD 3000 diskinterface vorgestellt. Zudem gibt es ein Review zu „Chaos - the Battle of Wizards", eine Seite über den SPC ☺ u.v.m.

Das Heft erscheint alle 2 Monate zu einem Einzelpreis von 4 Euro (plus 2 Euro Versand). Interessierte wenden sich bitte an:

Jorge Canelhas, Apartado 3115
Miguel Bombarda, P-2745 Queluz, Portugal
Mail: jcanelhas@retroreview.com
Web: http://www.retroreview.com



Verbastelt!

Fr, 19.2.1988

Heute war irgendwie nicht mein Tag. Alles fing damit an daß ich Manic Miner gespielt habe, und der Specci mittendrin abstürzte. Das kommt schon mal vor, hab mir nix dabei gedacht sondern es wieder geladen und weiter gespielt. Kurz danach - wieder abgestürzt. Wenn ich nicht das Multiface hätte müßte ich jedesmal von vorn anfangen ... da wäre ich sauer!! Beim dritten Versuch, als er wieder abstürzte, kam mir der Verdacht, daß vielleicht doch was kaputt ist. Machte frustriert den Specci aus, vielleicht braucht er ne Abkühlung?

Sa, 20.2.1988

Fehlanzeige. Hab meinen Specci heute bis zur Einschaltmeldung gebracht, dann ging nichts mehr. Hämmerte auf den Tasten, aber kein Erfolg. Bin ja technisch absolut versiert, aber an das Innenleben vom Spectrum traue ich mich dann doch nicht so heran. Werd wohl mal mit Jello reden, ob er ne Idee hat.

So, 21.2.1988

Tante Maja war heute zu Besuch. Ich langweile mich jedesmal sehr, wenn sie da ist, weil wir halt Kaffee trinken, ich soll dabei sein, aber mag nicht über die Themen reden, die dann so dran sind - wie mein Bruder Sammy und ich in der Schule sind, was es zum anziehen gab und warum ich immer noch nicht Zeit gefunden habe, sie zu besuchen.
Dachte im stillen, jetzt wo der Specci nicht funktioniert, hätte ich ja Zeit... aber ich sagte laut "Ach zu gerne, aber gerade jetzt muß ich mit dem Computer ein Hardwareprojekt abschließen, wo es um die Reinitialisierung des Betriebssystems auf restaurativer Ebene geht".
Schwer beeindruckt verzichtete meine Tante auf weitere Fragen..... daß das meine Umschreibung war für "ich will den Specci wieder zum laufen bringen" mußte ich ihr ja nicht erzählen!!!

Di, 23.2.1988

Jello hat gerade keine Zeit, muß viel für die Schule lernen, seine Eltern passen unheimlich auf. Kann froh sein, daß ich so viel Freiheit habe! Rief Onkel Hubertus an, der Ingenieur ist, und fragte, ob er nicht eine Idee hat, woran solche Abstürze liegen können. Er gab mir den Tip den Spectrum mal ohne Erweiterungen, ohne Multiface und so weiter, zu probieren. Tat ich gleich, er funktionierte!! Sagte das meinem Onkel, er meinte er habe mal in einem Computerclubmagazin gelesen, daß einer die Kontakte am Spectrum in Verdacht hätte, sie würden Abstürze verursachen. Ich sollte sie vergolden. Hmmmmm klingt plausibel. Werde darüber nachdenken.

Fr, 26.2.1988

Hab mir heute so ne Flasche gekauft zum vergolden von elektrischen Kontakten, sauteuer, aber was tut man nicht alles für seinen ZX Spectrum!!! Hab die Kontakte an der Rückseite mit dem Film überzogen, sieht guuut aus!!! Weil am Ende noch Goldfarbe übrig war, hab ich noch das Logo umrahmt und auf die ICs ein kleines Logo gepinselt, wenn mir die jemand klaut, erkenn ich sie daran wieder!
Schaltete den Spectrum ein- er funktionierte. Prima! Dann wieder eingeschaltet, diesmal mit Multiface dran. Er funktionierte!!! Und wie

stramm das Multiface jetzt hinten dranhing, ich mußte es fast mit dem Hammer auf die Fassung klopfen!
Lud Manic Miner, und spielte weiter-----ZACK, nach 10 Minuten mitten im Sprung über einen Pinguin erlosch das Bild, und der bunte Würfelsalat des abgestürzten Specci war auf dem Schirm zu sehen!
Schaltete den Spectrum ab, war stinksauer!!!!

Mo, 29.2.1988

Also Onkel Hubertus - selbst als Ingenieur -, nee dem konnte ich nicht vertrauen. Rief diesmal einen Computerhändler an, der sagte, für 45 DM pauschal repariert er mir den Spectrum. Klingt gut, ich hab ihn eingepackt und hingeschickt. Er sagte in drei Tagen habe ich ihn wieder!!

Mo, 7.3.1988

Nun warte ich schon eine Woche, ohne Spectrum ist es ganz schön seltsam. Finde allerdings endlich mal Zeit Hausaufgaben zu machen, und mit Jenni gehe ich heute abend Eis essen.

Mi, 9.3.1988

Rief bei dem Händler an, der sagte, die Reparatur wäre schwieriger als gedacht, ich sollte noch etwas Geduld haben. Habe ich.....

Di, 15.3.1988

ICH WILL MEINEN SPECCI WIEDER!!!

Do, 17.3.1988

Endlich! Ein Päckchen traf ein mit einer Rechnung über 70 DM, dabei ein Schreiben, daß die Reparatur doch schwerer war, alles RAM wäre ausgewechselt und gesockelt und außerdem wären die Kontakte und die ICs mit Goldfarbe überzogen gewesen, allein das reinigen davon wäre teuer gewesen. Habe frustriert den Specci angeschlossen, und siehe da, er funktionierte!!
Hab mich nicht getraut, Manic Miner zu spielen, stattdessen habe ich den PSION Flugsimulator angeschaltet. Hab einen Kurs eingegeben und die Maschine ausgerichtet, und dann Hausaufgaben gemacht, während das Flugzeug seine simulierte Bahn zog. Zwanzig Minuten später schaute ich zufällig hin, und sah das vertraute Muster des abgestürzten Specci!!! Kein Irrtum, der Spectrum war immer noch kaputt!!
Naja, ich hab trotzdem den letzten Rest Goldfarbe wieder auf die Kontakte geschmiert, immerhin sieht das einfach technisch aus, und mit wenig Hoffnung zwängte ich das Multiface hinten auf den Bus .... nach 15 Minuten wieder ein Absturz .... FRUST!!!

Fr, 18.3.1988

Habe einen Freund in der Schule, Josef heißt er, der auch den Spectrum zuhause hat, zwar noch nicht so lange wie ich, aber er ist sehr bastelfreudig und lötet viel. Er hatte mich für heute nachmittag zu sich nach hause eingeladen, und ich bewunderte seinen Spectrum, der sah aus! Eine echte Computertastatur, mit viel Lötgeschick angepasst, dazu ein überdimensionaler Leistungstransistor oben über dem Gehäuse, Lüfter und Metallgehäuse. Sah affenstark aus, - nur nicht wie ein 48 K Spectrum- !!. Ich erzählte Josef von meinem Spectrum und den Abstürzen. Er sagte, das läge bestimmt am Sperrschwinger. Er berichtete daß der Transistor öfters kaputt geht. Er bot mir an, meinen Spectrum so umzubauen, daß er da keine Aussetzer mehr hat. Ich nickte und sagte daß ich ihn morgen noch mal besuche, damit wir das umbauen können.

Sa, 19.3.1988

Erstaunlich! Mein Spectrum hat jetzt einen 2N3055 obendrauf, mit einem Kühlkörper, dazu eine Betriebs-Leuchte und einen Schalter an der Seite. Er summt jetzt ganz anders und der Spannungsregler ist auch besser

gekühlt als vorher. Voller Freude bin ich nach hause mit dem guten Stück und zeigte ihn meinem Vater. Der konnte meine Begeisterung gar nicht teilen. Mißtrauisch schaute er den Spectrum an, schraubte ihn auf und sah sich das neue Innenleben an. Klar, er war etwas schwerer als vorher, aber die Umbauten waren ordentlich gemacht worden. Er schraubte ihn wieder zu und gab ihn mir wortlos. Ich steckte das Multiface an, schaltete ihn ein, und wie erwartet funktionierte alles! Startete Manic Miner (will mal endlich Level 9 kennenlernen) und spielte etwa 10 Minuten, als wieder ----- oh nein!! Der Specci stürzte schon wieder ab!!!

Ich war erledigt! Hab den Spectrum abgeschaltet und mir vorgenommen, erst wieder dranzugehen, wenn Jello wiederkommt.

Mi, 23.3.1988

Ich hab Langeweile! Habe ernsthaft über einen Ersatzspectrum nachgedacht, immerhin hab ich seit langer Zeit mal wieder in Mathe eine drei, weil ich mal vernünftig lernen konnte. Werd das natürlich meinen Eltern gegenüber nie zugeben !

Fr, 25.3.1988

Ich werde mir doch einen zweiten Spectrum zulegen, denn zum einen habe ich gemerkt, wie schlimm es ist, ohne Spectrum zu sein, und außerdem ärgert es mich, wenn ein Spectrum nicht wie ein Spectrum aussieht, so mit dem Kühlkörper und dem Transistor obendrauf ..... Rief Jello an und verabredete mich für Samstag mit ihm, erzählte ihm schon mal, wie der Spectrum jetzt aussieht. Jello sagte daß es vielleicht mal Leute geben wird, die den Spectrum in einem PC-Gehäuse betreiben werden. Ich grinste und sagte "Ja klar, mit Festplatte und so..... und wie komm ich dann an die Tastatur???"

Sa, 26.3.1988

Jello war mal wieder zu besuch, endlich!! Er sah den Spectrum, hörte sich alles an, was passiert war, und zusammen guckten wir uns alles an. Jello untersucht immer erst unheimlich viel, es macht total Spaß, ihm zuzuschauen. Nach kurzer Zeit fand er an der Unterseite der Platine einen kleinen Riß, und die Leiterbahn dort war nicht mehr richtig verbunden. Er lötete die Stelle nach, und wir bauten alles zusammen.

An diesem Abend leerten wir zwei Flaschen Cola, und spielten Manic Miner und Dynamit Dan, der Spectrum stürzte nicht ein einziges mal ab. Er sieht jetzt anders aus als vorher, mit dem Kühlkörper oben drauf und den vergoldeten Kontakten hinten. Und ich hab viel Geld verloren, denn auch das Geld vom Händler bekomme ich bestimmt nicht wieder. Aber ich habe meinen Spectrum wieder und das ist die Hauptsache!

Gesehen...

Diese Anzeige fand ich beim Aufräumen zufällig in einem argentinischen Comic-Heft!! Sachen gibt´s/gab´s!?

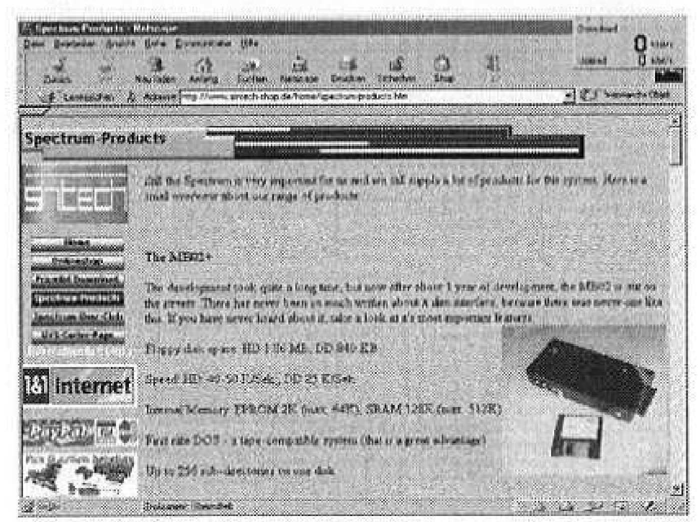


Wundervolle Welt des Internets

Auch diesmal will ich wieder einen Streifzug durch das Internet machen, und dabei einige Spectrum-orientierte Seiten besuchen. Den Anfang mache ich dabei mit der Seite von SINTECH, respektive des SUC, auf die ich durch folgende (etwas ältere) Mailnachricht wieder einmal aufmerksam wurde:

„Um noch mehr anbieten zu können, haben wir uns die Zeit genommen und sämtliche Bestände aufgelistet. Das heisst nicht nur, das unsere Listen gerade up-to-date sind, auch haben wir enorm viel neue Hard- und Software mit aufgenommen, die durch Zukäufe zu unserem Programm gelangten. Und das nicht nur für die bisher von uns unterstützten System, auch viele weitere Systeme wie C16/+4, QL, SAM, TI99, VIC20 oder ZX81 haben mit aufgenommen und nicht nur das, auch die Konsolenwelt unterstützen wir jetzt, mit ATARI VCS, Super Nintendo, Megadrive, Saturn, Playstation 1 und 2 oder auch VECTREX.
Zuguterletzt haben wir auch noch einige PC-Posten im Programm für alle die, die nicht nur sich in der Retro-Welt bewegen.
Viele Gründe also, unseren Online-Shop zu besuchen.
Am besten gleich auf das Sintech-Logo klikken.“

Vielleicht weiss es der eine oder andere noch nicht, aber Thomas hat sich mit Sintech selbständig gemacht. Dazu gehört allerdings dann wirklich etwas mehr, als nur der Verkauf von Spectrum Soft- und Hardware. Vor allem bedarf es einer professionell gemachten Webseite, und genau das ist es.
Neben der Möglichkeit, sich eine Preisliste downzuladen wird gleichzeitig die Möglichkeit geboten, direkt via Internet Online zu bestellen, mittels des für viele vertrauten Warenkorbes. Dafür mußte ich allerdings



www.sintech-shop.de

eine längere Ladezeit in Kauf nehmen. Dies wird auch gleich im voraus mit dem Hinweis auf über 15.000 verfügbare Artikel entschuldigt.
Uns Spectrum Anhänger wird es freuen, das Thomas eine extra Spectrum Produktseite einrichten liess. Thomas ist ja fast die letzte Bastion für Spectrum Hardware.
Natürlich gibt es auch einen Link auf den Spectrum User Club. Dort kann man, gegen Bezahlung und darauf erteiltem Passwort das SUC-Session Heft im PDF Format herunterladen. Ich habe das testweise mal versucht und siehe da - Ausgabe 190 konnte downgeladen werden. 9096 KB dröselte ich so auf per TDSL auf meinen Rechner. Nanu, sollte etwa? Nun, es handelt sich dabei um ein Zipfile. Also Doppelklick, Winzip startet, nun sehe ich den Inhalt als PDF, also extrahieren... denkste! Kein Passwort! Ein Blick in die Log-Datei sagt:

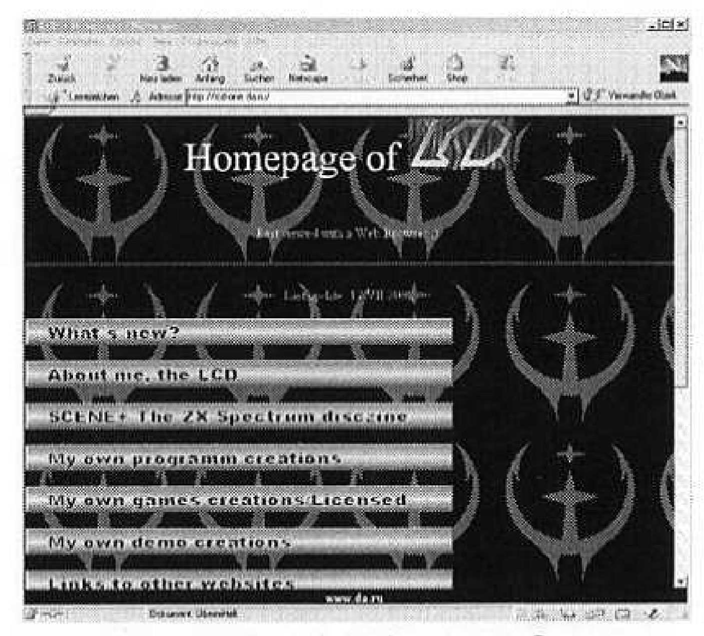
Dll: F:\WinZip\WZ32.DLL - 17.10.1998 07:00
Extrahieren nach „E:\“
Pfadangaben verwenden: ja. Dateien überschreiben: nein.
übergehe E:/03-02.pdf — das Kennwort ist falsch

Lieber Thomas, das solltest Du noch ändern. Denn viele Leute klicken schneller, als sie lesen. Wer dann noch ein älteres langsames Modem hat, den wird es sicher nicht freuen,

im nachhinein zu erfahren, das die Ladezeit umsonst war. Gottseidank bekomme ich immer noch die gedruckte Ausgabe.
Ähnlich verfährt man mit dem Diskmagazin Scene. Ein Klick zum Scene-Download bringt mich nun direkt nach:

http://lcd-one.da.ru/

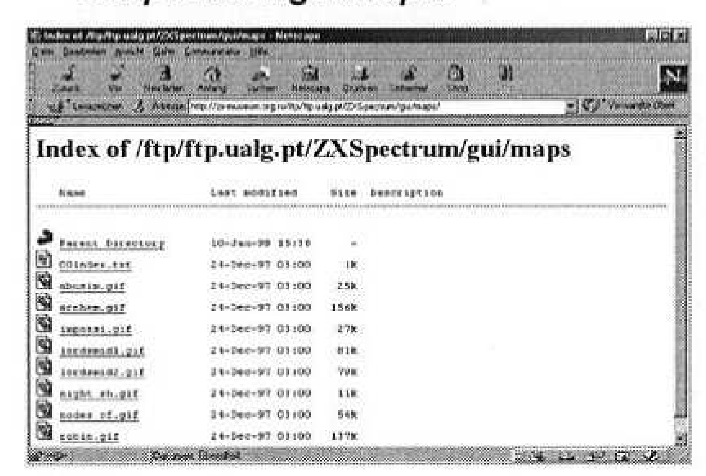
also auf die Homepage von LCD. Zwei Dinge fallen mir direkt auf: die Adresse (ist LCD nach Russland übergesiedelt?) und das letzte Aktualisierungsdatum (17.7.2002), das war schon nach seiner Augenerkrankung. Eine Erklärung finde ich aber direkt unter „What´s new“. Lest dazu auch Seite 2.
Aber ich wollte ja versuchen, mir die aktuelle Scene downzuladen. 441 KB, das ist nicht zuviel, ausserdem habe ich Flat-Rate, also angeklickt, Fenster geht auf: Download. Okay. Auch hier ein Zip-File, in dem sich die aktuelle Scene als TAP File befindet. Versuch macht kluch, also... denkste. Kein Passwort. Jungs, was hat ihr euch dabei gedacht?
Ansonsten sind beide sowohl Sintechs als auch LCDs Websites ordentlich gemacht und sollten als Bookmark auf keinem Rechner fehlen. Vor allem solltet ihr mal in LCDs Reich blicken („About me“), wer es noch nicht gesehen hat wird Bauklötze staunen, was er dort alles aufgebaut hat.



http://lcd-one.da.ru/: Heimat von Scene+

Jetzt aber mal ganz woanders hin. Da hab ich doch eine Adresse, die geht nach:

http://zx-museum.org.ru/ftp/ftp.ualg.pt/ZXSpectrum/gui/maps/

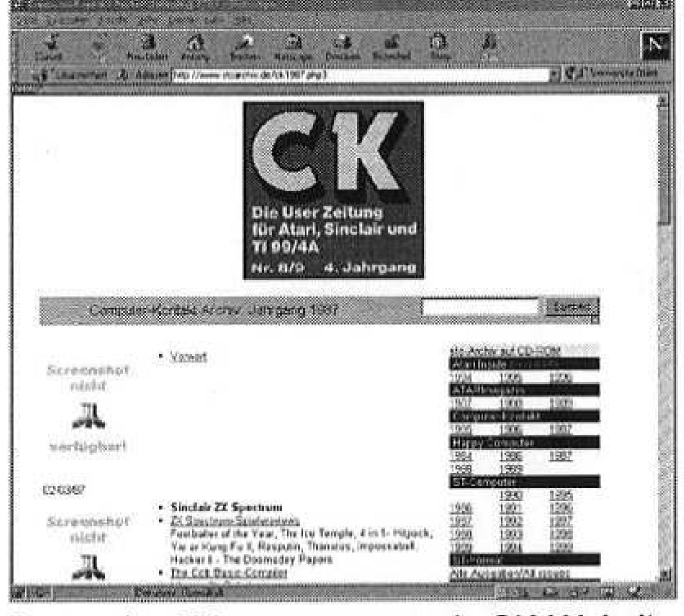


Nicht viel auf den ersten Blick, aber was dort zu finden ist, hat es in sich und ist besonders für Spielefreaks interessant. Alle Grafiken sind gezeichnete Lösungswege und zwar für: Abus Simbel Profanation, Arnhem, Impossible Mission, Lords of Midnight, Night Shade, Nodes of Yesod und Robin of the Wood.

Zum Schluss für diesesmal empfehle ich allen Nostalgikern noch diese Adresse:

http://www.stcarchiv.de/ck1987.php3

Aber da schaut selber mal rein. Denn das wird es Noltalgikern warm ums Herz und mir auch. *(Wo)*



Da werden Erinnerungen wach: CK-Website

Aus Serbien erreichte mich noch ein interessantes Mail, das sich an die Spieler richtet. Es handelt sich um einen Wettbewerb, der über das Internet ausgetragen wird und bei dem den Spielern Spiele aus 8 Genres vorgegeben werden: 1. Platform, 2. Shoot'em' ups, 3. Complex, 4. Break & Logic, 5. Sport, 6. Racing, 7. Maze und 8. Small Games. Um das zu verdeutlichen, habe ich einige Screenshots aus dem Internet gemacht.
Wenn ich das richtig verstanden habe, wird mit dem RealSpectrum gespielt und die Files müssen in einem speziellen Format abgespeichert werden, um eventuelle Mogeleien auszuschliessen. Näheres erfahrt ihr über die im folgenden Originaltext genannten Internetadressen.
Es wäre schon schön, wenn sich auch Spieler aus unserem Land an diesem Wettbewerb beteilgen würden.
Hier nun der Originaltext:

Speccy Tour 2002

Hi,

as a Director of ST02, I'm looking for good, crap,... (whatever ;-) players to take part in 2nd Tournament in ZX Spectrum games with playback feature (just like INP file in MAME !!!).

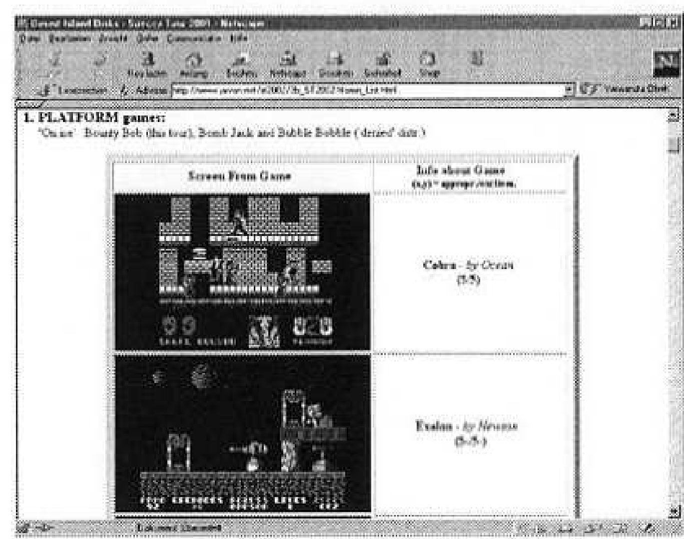
I think that such a great country as Germany must be represented on these event. Please if you know a good place, in order to attract players from Germany, post there an info about ST02 :-)

Detailed information (and registering form) can be found on:

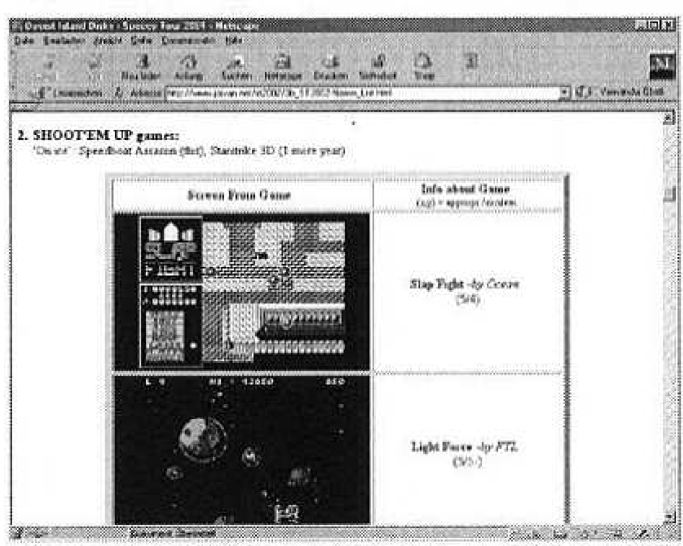
http://www.jaivan.net/st2002/ 1_ST2002-Index.htm

If you are curious to see how games look like (screenshots), go directly to

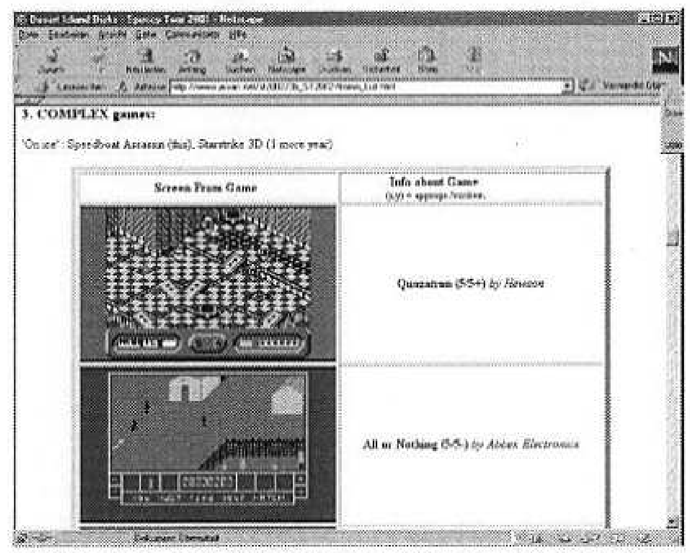
http://www.jaivan.net/st2002/ 3b_ST2002-Nomin_List.html



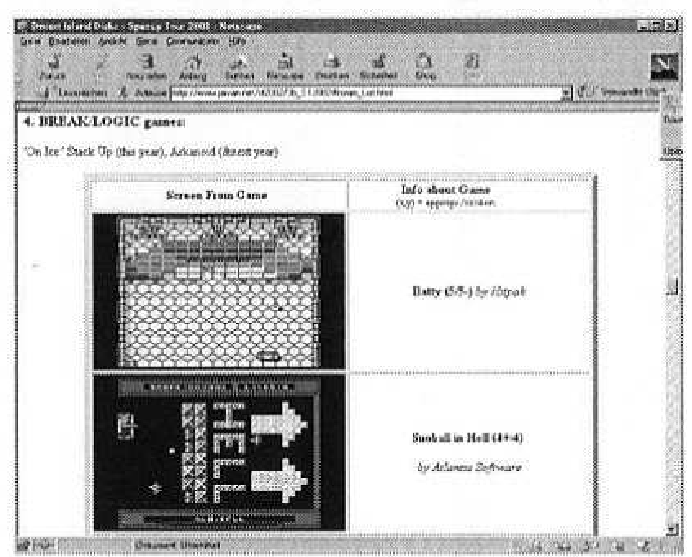
Spiele aus der Kategorie 1, Platform Games, z.B.: Cobra, Exolon, Lode Runner, Rainbow Islands, Elevator Action, Turmoil oder Pogo



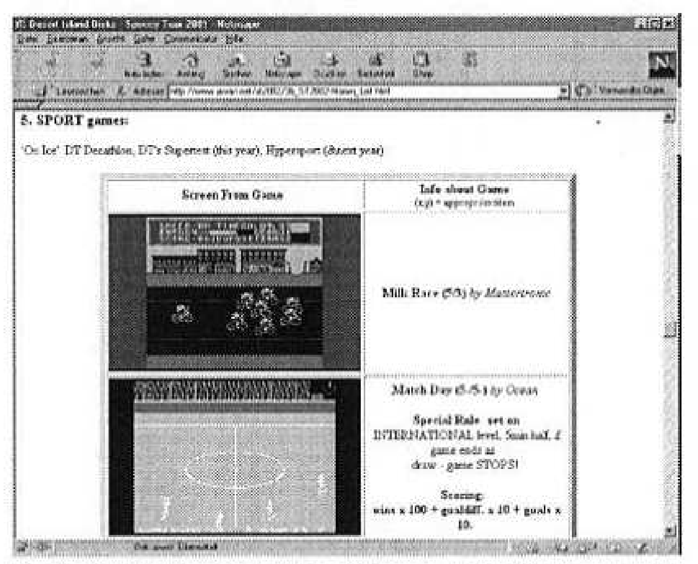
Spiele aus der Kategorie 2, Shoot'em'up, z.B.: Slap Fight, Lightforce, Terra Cresta, Uridium, Ad Astra, Pyramid und Raid over Moscow



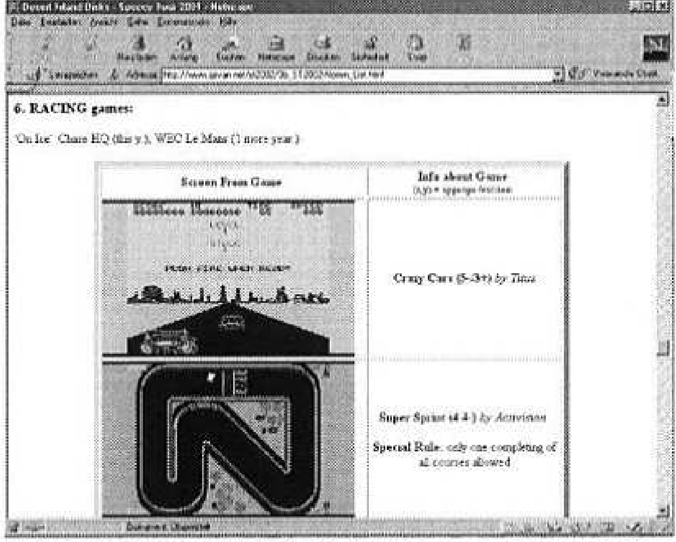
Spiele aus der Kategorie 3, Complex Games, z.B.: Quazatron, All or Nothng, Worse things happens at Sea, Escape from Krakatoa, A.C.E. oder Cyclone



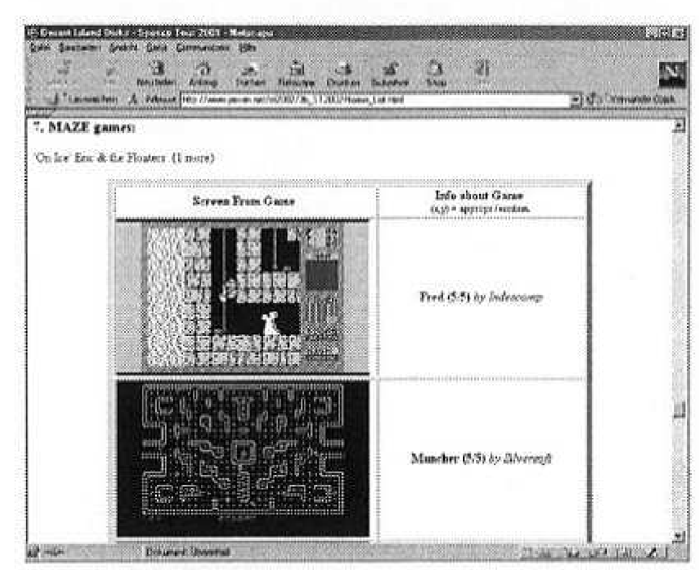
Spiele aus der Kategorie 4, Break/Logic Games, z.B.: Batty, Snoball in Hell, Traz, Tetris, Splitting Image oder The Light Corridor



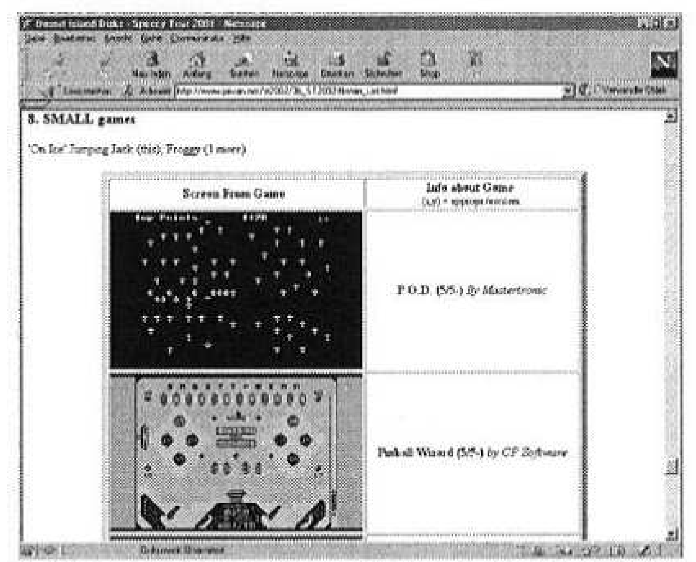
Spiele aus der Kategorie 5, Sport Games, z.B.: Milk Race, Match Day, Ping Pong, World Series Basketball, GBA Championship Basketball



Spiele aus der Kategorie 6, Racing Games, z.B.: Crazy Cars, Super Sprint, Pole Position, Continental Circus, oder Full Throttle



Spiele aus der Kategorie 7, Maze Games, z.B.: Fred, Muncher, Mikie, Cavelon, Splat, Android 1, Android 2, Travel with Trashman 2 oder Pacmania



Spiele aus der Kategorie 8, Small Games, z.B.: P.O.D., Pinball Wizard, Aquaplane, Glug-Glug, Slippery Sid, Chopper Rescue, Cruising on Broadway, Transversion, River Rescue oder Arcadia

Tour starts on September 16th and lasts up to December 2nd. Event is similar to Sniper-cade's Deca (top score gets 100 pts,...), re-gistering and 'Games Selection Poll' lasts to September 6th. Games are grouped in genres (platform, shoot'em up, racing, maze,...) so only true all-rounder can win event. Playback files (analogy to INP in MAME) are very well secured from violations (speed, hoarding, crypting etc.).

Thanks in advance. Speccy forever ! ;-)
Greetings from Serbia !!

Aleksandar Lukic Winner of ST01
(and new Director for ST02)

Outside SPC - Spectrum in Russland

Viva la Internet - so oder so ähnlich kann man nur ausrufen, wenn man über dieses Medium neue Kontakte bekommt. Diesmal einer nach Russland via mail zu „Ms“, mit bürgerlichem Vornamen Sergey.
„Ms“ ist für mich seit neuestem ein besonderer Kontakt, denn er ist Herausgeber eines russischen Magazins. Er nennt es ein elektronisches Magazin. Im TRD-Format.
Durch ihn habe ich auch erfahren, das es in Russland zwei gedruckte Magazine gibt. Eines heisst „Abzac“, das andere "Ptichka" (zu deutsch „Vogel“). Wie er mir schrieb sind beide in russischer Sprache gehalten, für uns also wohl kaum lesbar. Über „Ptichka“ schireb er: „is underground papermag, it's propagandes strong hate to pc %“. Das erinnert mich an etwas.
Nun, das „elektronische“ Magazin, welches er mir geschickt hatte, machte mich sofort neugierig. Also RealSpectrum angeworfen (R80 geht für TRD-files auch) - und los ging´s. Und was ich da zu sehen und hören bekam, erstaunte mich nicht schlecht. Damit ihr schonmal einen Eindruck bekommt, habe ich einige Screenshots gemacht, das File kann jeder von mir via email bekommen (nach Russoft.trd fragen).
Also, los geht´s mit dem Introscreen (aus Gründen der besseren Kopierbarkeit habe ich einige Screens s/w invertiert):

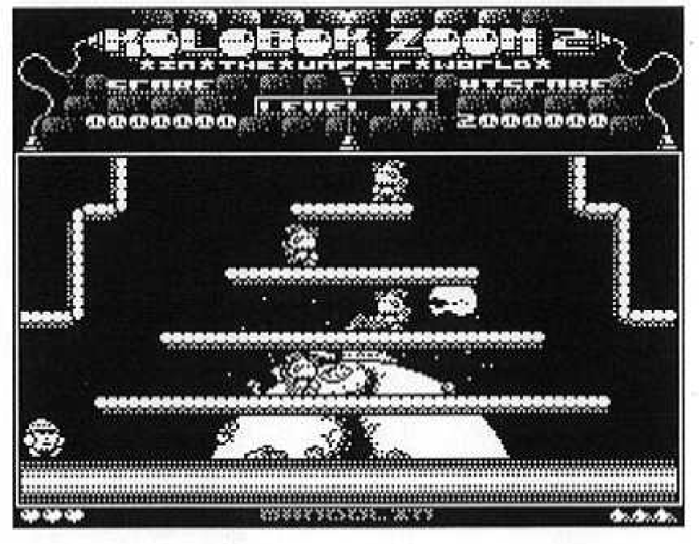


Es folgt eine Vorstellung der Autoren „Freeman“ (Idea, Code, Design, Grafix und Sound FX) und „Mast“ (Music, Porno, History und Idea).



Es folgt ein Spiel, das beim Laden ein wenig an Dizzy und beim Spielen an Bubble Bobble erinnert. Das Spiel heisst „Kolobok 2“ (The great blockbuster ☺), hat einen wahnsinnig guten 128er Sound und ist enorm gut spielbar.





Es folgt „Storm", ein großartiger Assembler, den man mit dem File "PLASMA" testen kann. Da dich davon ausgehe, das einige das File von mir haben möchten, hier einige nähere Erläuterungen zum Programm: Zum Sourcefile laden „CapsShift+Space" drücken, dann "l" und den Filenamen (PLASMA) angeben. Nach dem Laden "Caps+Space", dann "a" zum Assemblieren. Wieder "Caps+Space", dann "r" für Start! Mit Enter kann man das Plasma ändern, mit Space verlassen. Storm arbeitet sehr schnell und ist in der Lage, auch Gens-Files zu importieren ("Caps+Space" und "t").

Auf der Disk gibt es Files mit der für uns untypischen Endung „M" oder „m". Dieses sind Musicfiles. Files mit dieser Endung werden von folgenden Programmen benutzt:

„Pro-Tracker" oder „BV2.13" (zum Anhören)

„Gift2001" - ein Geburtstagsgruß an Joker

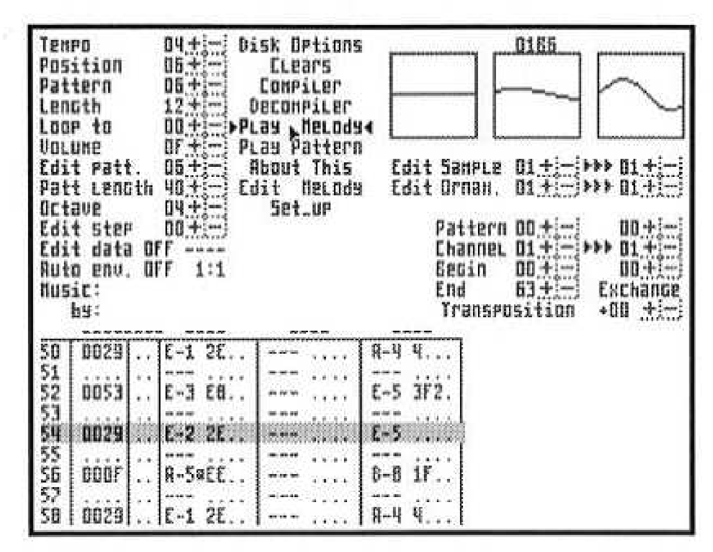
„Lamergy10" - Jokes, leider in russisch

Ух ты!!! Тут такое дело...
Joker'а и Batman'а поздравляю!
Ну как тут не выпить ? :)
А вот так! Пьянству - boy!
И так как вы уже не мальчики,
а самые настоящие мужики ;)
то я, Macros, спешу
вас поздравить!
Бэтмэна - с эн-дцати-эн-детием,
А Джокера - с ковырнадцатилетием
:)))))))

Gift2001 - Geburtstagsgruß auf russisch...

„PT3.57" heißt die Pro-Tracker-Version, welche sogar die Kempston-Mouse (im Original?) untertsützt.

„BV2.13" scheint ein Universalprogramm zu sein. Ms beschreibt es als „best viewer", mit dem man alles und jedes hören oder sehen können soll. So listet es z.B. die Filenamen aller Assembler wie Gens, Tasm, Masm, Storm und vieler andere auf. Dabei kann durch drücken von „Symbol+T" jedes dieser Files in ein normales Textfile konvertiert werden. Enorm! Es unterstützt alle gängigen (!) Musikformate und eigenet sich auch zum Ansehen von Screens. Alles durch einfaches Drücken von „Enter" auf den angezeigten Filenamen. Unglaublich!



PT3.57 - das russische Pendant zu dem uns bekannteren Soundtracker

Unglaublich ist auch das „boot"-Programm - Quick Commander 2.7. Es kann Files kopieren (key "c"), move disk (m), delete files "d" (Files markieren über "enter", dann wechseln nach "work" und "run" über "space"). Es gibt noch weitere Operationsbefehle.

Und einen Screen oder ein Textfile anzusehen muss man „v" beim Filenamen drücken. Pro-tracker Music startet man mit "z", ein Musik-File mit "m".

Alle Programme können auch in einem Turbo-Modus ausgeführt werden (7 Mhz), allerdings können bei einigen Probleme mit der Synchronisation auftreten. Nun, dann schaltet man ganz einfach den „Turbo off".

Wie kommt man nun an weitere russische Software? Es gibt einige Downloads. Schaut mal auf folgende Websites:

www.zx.da.ru (Großes Archiv an Spectrum Software in trd und scl)

www.zxfiles.tk (Jede Menge Software, auch ältere Spiele und ... die neusten Programm-Versionen).

Danke an „Ms"! *(Wo)*

Yerzmyeys "Spreading-Service"



HOOY-Program: Losing Victoria

Sent: Tue, 6 Aug 2002 13:03:35 +0200

Hello there.
We have got back from Beerever yesterday and I have just found a letter in my mail-box. Here is the news.



Losing Victoria - Gasman / H-Prg
What do you do when you've brought your nearly-finished production to the greatest demo party on the planet, ready to propel the Spectrum into the limelight, only to spend the first day of the party faced with a broken Speccy, watching the deadline for the old-skool compo go sailing past with no demo and nothing to show it on? Easy. You enter it in the wild compo instead. A compo where a humble Speccy demo has no chance against all the other epic crowd-pleasers. But at least it'll get shown on the bigscreen and introduce 5000 unenlightened sceners to the Spectrum... hopefully. If not - hey, it's a new demo, and it wasn't abandoned in frustration like it could have been.

OK, there are a couple of bugs, and it's highly dependent on timing. (It works OK on Spin and ZX32... no idea whether it works on a real Speccy.) That's what you get from rushed party productions. I could have refused to release it and promised to release a fixed version "very soon", but that would be a lie. They said the same thing about Genetic Error and The Loop, and this would be no Exception.

Disclaimers:
I'm not a poet. I just did a demo full of poetry because nobody else would. This demo is not based on a true story. All my break-ups have been wonderful, thankyou.

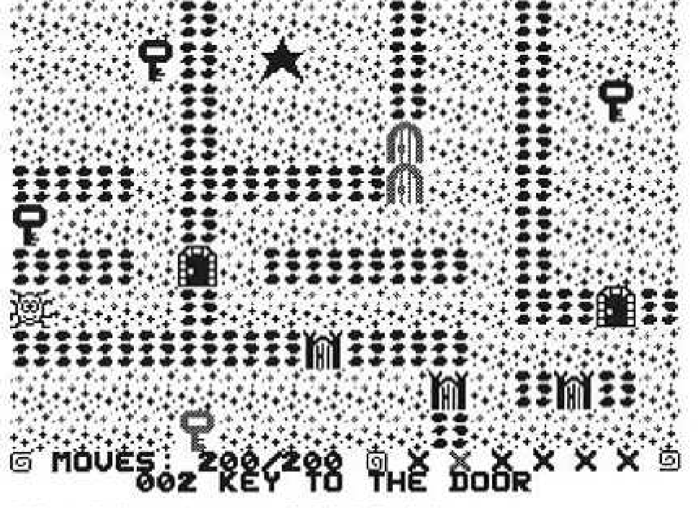
Gasman / H-prg / RA
Helsinki,2002-08-03

gasman@raww.org - http://www.zxdemo.org/
http://www.raww.org/

New fucking cool game: Sid

Sent: Thu, 18 Jul 2002 19:00:38 +0200

Take a look into a attachment.
Byez, Y



The Adventures of Sid Spider...